電撃PlayStation
魔法少女まどか☆マギカ
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
PORTABLE ポータブル
ザ・コンプリートガイド

電撃PlayStation
魔法少女まどか☆マギカ
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
PORTABLE
ポータブル
ザ・コンプリートガイド

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA PORTABLE

THE COMPLETE GUIDE

ザ・コンプリートガイド

Kaname Madoka
時間遡行、
終わり
魔法少女
彼女達がたどり着く
「僕と契約して、魔法少女になってほしいんだ」と、
少女達に語りかける謎の存在、キュゥべえ。
契約すれば願い事が叶うと聞き、
ある少女は尊い生命を救うため、
またある少女は大切な誰かを想うがゆえ、
魔法少女として魔女と戦う運命に自ら足を踏み入れた。
しかし、少女達は知らない。その決断が、
救いようのない過ちであることに……。
Akemi Homura

Miki Sayaka
Sakura Kyoko
なき戦い
結末とは……
Tomoe Mami

まどかの変身シーン
「クラスのみんなには、内緒だよ！」
Kaname Madoka
鹿目まどか
CV：悠木碧
優しい両親や、仲よしの親友に囲まれて、幸せな日々を送っていた平凡な中学2年生。性格は引っ込み思案だが、誰に対しても思いやりのある優しさを持っている。髪を分けている赤いリボンがトレードマーク。
喜
怒
哀
楽
まどかのソウルジェム
制服
パジャマ
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

ほむらの変身シーン
「まどか…たった一人の私の友達」
Akemi Homura
暁美ほむら
CV:斎藤千和
転校生としてまどかの前に現れた少女。容姿端麗、成績優秀、スポーツ万能の完璧な人物だが、その言動には謎が多い。クールな性格でマミやさやかに警戒されるが、一方でまどかのことを常に気にかける優しさも見せる。
喜
怒
哀
不安
ほむらのソウルジェム
めがねほむら
制服
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

マミの変身シーン
「魔法少女になるって、そういうことよ」
Tomoe Mami
巴マミ
CV:水橋かおり
マミのソウルジェム
まどか達の通う中学校の3年生で、魔女達と戦い続けてきたベテランの魔法少女。面倒見がよく、まどかとさやかのお姉さん的な存在でもある。魔法少女のときは、リボンや中世ヨーロッパをイメージした銃を扱う。
喜
怒
哀
楽
制服
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA

「あたしって、ほんとバカ」

さやかの変身シーン

Miki Sayaka

美樹さやか

CV:喜多村英梨

まどかのクラスメイトで親友。性格は明るく活発で、正義感が強い。幼なじみの上条恭介に想いを寄せていて、彼の腕が治って再びバイオリンが弾けるようになることを願っている。魔法少女のときは、剣を武器として扱う。

さやかのソウルジェム

喜　怒　哀　楽

制服

「そんなの、あたしが許さない」

Sakura Kyoko

佐倉杏子

CV: 野中藍

マミの縄張りを狙って見滝原へとやってきた魔法少女。利己主義者で周囲の被害を鑑みない。神父である父の説法に、人々が耳を傾けてくれることを願いキュゥべえと契約するが、結果的に大事な家族を失うことになった。

逆光

正面

Kyubey
キュゥべえ
CV:加藤英美里

「僕と契約して
魔法少女になってほしいんだ」

魔法少女となる契約を交わすことと引き換えに、相手の願い事を１つ叶えてくれる生物。魔法の使者ともいえる存在で、魔法少女達のサポート役だが、正体と目的は謎に満ちている。

「直にコクるだけの
根性もねぇ男は駄目だ」(詢子)

喜　怒　哀

喜　喜　驚　真剣

Kaname Junko
鹿目詢子
CV:後藤邑子

Kaname Tomohisa
鹿目知久
CV:岩永哲哉

Kaname Tatsuya
鹿目タツヤ
CV:水橋かおり

まどかの母親・詢子は鹿目家の家計を支えるキャリアウーマン。父親の知久は、料理上手で主夫として鹿目家を切り盛りする。タツヤは、無邪気で天真爛漫な３歳の弟。

「もう、痛みさえ感じないこんな手なんて…」

Kamijo Kyosuke 上条恭介

CV:吉田聖子

さやかの幼なじみで、クラスメイト。かつては将来を有望視されていたバイオリン奏者であったが、事故にあった影響で指が動かなくなってしまう。

パジャマ

喜　怒　哀　驚

「はい、それじゃ自己紹介行ってみよう～」

Saotome Kazuko 早乙女和子

CV:岩男潤子

まどか達のクラスの担任で英語教師。自分の恋愛話をするなど、授業は脱線が多いが、生徒達を気遣うよき理解者でもある。まどかの母・詢子とは昔からの親友。

喜　哀　真剣　落ち込み

「私、ずっと前から上条恭介君のことお慕いしてましたの」

Shiduki Hitomi
志筑仁美
CV:新谷良子

まどかとさやかの友達で、おしとやかなお嬢様。おっとりした性格のように見えるが芯は強く、自分の気持ちをはっきりと伝える正直な娘でもある。

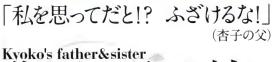
喜

真剣

驚

不安

「私を思ってだと!? ふざけるな!」
(杏子の父)

Kyoko's father&sister
杏子の父と妹
CV:銀河万丈
CV:設楽麻美

杏子の父は教会の神父で故人。教義にない新しい教えを説いたことで、信者達の教会離れを招き、本部からは破門の処分を受けた。杏子には妹がいたが、父同様すでにこの世にはいない。

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA PORTABLE

THE COMPLETE GUIDE

ザ・コンプリートガイド

CONTENTS

Story Chart
第①章 ストーリー攻略

ストーリー攻略ガイド

ストーリーのルート構成と流れ

ゲームは必ずまどかルートから開始され、マミルート以降では、下記のようにどのエンディングに到達したかによって、次に出現するルートが決まる。ほむらルートは、マミ、さやかの魔女化エンドでもプレイ可能になるが、ベストエンドには到達できない。さやか非魔女化エンドによって出現する杏子ルートのクリアが、ベストエンドの必須条件となっている。

各ルート構成

Qボタンの種類と感情値・因果値の変化

魔法少女達の感情をゆさぶるQボタンは、強制的に発動する「Qボタン大」、特定のセリフのタイミングで□ボタンを押すと発動する「Qボタン中」、特定のセリフのタイミングで「あおる」などのゆさぶり方式が合っている状態で□ボタンを押すと発動する「Qボタン小」の3種類が存在する。Qボタンが発動すると、それぞれ右のような流れで会話が進み、因果値の上昇や感情値の増減、ソウルジェムの穢れなどが発生する。また、ほむらルートとボーナスルートでは、感情をゆさぶる担当がほむらになり、ほむボタンとなる。

各Qボタンの仕組み

▲画面左下のキュゥべえ（ほむら）が点滅したあとに□ボタンを押すと、選択肢が表示される。

◀選んだ選択肢によって、どの数値がどの程度増減するかが決まる。ときには何も起こらない選択肢も存在する。

▲特定のセリフからセリフの間に□ボタンを押すと発動する。「あおる」などのゆさぶり方式は関係ない。

▲ボタンを押したセリフのタイミングが合っていれば、Qボタン大と同様に選択肢が表示される。

▲選んだ選択肢によって結果が変わること、何も起こらない選択肢があるのも、Qボタン大と同様。

Qボタンの開示について

各ルートをクリアすると、そのルートのQボタン開示アイテムが購入できるようになる(P.107)。購入後は、対応したルートのQボタン中と小の発動タイミングを、画面左下の点滅で教えてくれる。

▲特定のセリフからセリフの間に、「あおる」など、ゆさぶり方式の正解の状態で□ボタンを押すと発動する。

▲セリフを進めなければ失敗しても×が1回ですむため、「はげます」など、項目を一通り入力するといい。

ソウルジェムの穢れと魔女化分岐チェック

マミ、さやか、杏子のルートでは、それぞれのキャラクターが魔女化するかどうかを決定する魔女化分岐チェックが設けられている。魔女化する共通の条件は、ここに達した時点でソウルジェムが100%穢れてしまっていること。ダンジョン内で魔法が使えなくなるのがこの状態の目安となる。ただし、ルートによっては魔女化分岐チェック以外の強制イベントや選択肢で魔女化する場合もある。詳しくは、P.018から始まる各ルート攻略を参照のこと。

ソウルジェムの穢れによる魔女化分岐チェック

特定のイベントやQボタン

▲ソウルジェムの穢れは特定のイベントやQボタンの結果によって発生することがある。

ダンジョン内での消耗

▲強力な魔法の多用や、消耗したHPやMPの自動回復でソウルジェムは穢れていく。

魔女化分岐チェック

ソウルジェム穢れ100%

▲魔女化するキャラクターは穢れが100%になると、グリーフシードで浄化することができない。

ソウルジェム穢れ100%未満

▲魔女化を回避したキャラクターは、分岐チェック直後に感情値が大幅に下がるイベントがある。

魔女化

▲魔女化した魔法少女は倒すべき敵となる。強制的に魔女戦となるケースもあるので注意しよう。

非魔女化

▲魔女化分岐チェックを通過したあとは、ソウルジェムが99%までしか穢れなくなる。

クリア後の成績表について

ストーリーや謎の魔女結界をクリアすると、プレイ内容を評価した成績表が表示される。成績表の各項目は感情エネルギーとして換算され、エクストラのショップでアイテムなどの購入に使用できる。また、謎の魔女結界クリア時、ギブアップした際は右表のように得られないボーナスがある。

ショップの項目を100%購入するには、大量の感情エネルギーが必要。稼ぐ際は短時間でクリアボーナスが得られるボーナスルートを複数回プレイするのがオススメだ。

▲因果値清算では、クリア時の各キャラクターレベルから1を引いた因果値が、レベルボーナスとしてそれぞれのキャラクターに加算される。

成績表の項目一覧

項目名	エネルギー計算式	最大数	補　足	スタンプ	ストーリークリア	謎の魔女結界クリア	ギブアップした場合
クリアボーナス	ボーナス値×1	1	ルートクリア時のボーナスは、ルートとエンディングの種類によって変化する。ギブアップすると手に入らない。※ボーナス値は下表参照	0以上	○	○	—
魔女化ボーナス	ボーナス値×1	1	魔女化したキャラの因果値に応じて発生するボーナス。1人ずつ表示される。最大2人まで。※ボーナス値は下表参照	300以上	○	—	—
クリア回数ボーナス	100×回数	99	そのルートのクリア回数によって発生するボーナス。	1000以上	○	—	—
Qボタン発見	10×回数	99	シナリオ中にQボタン(小・中)を発動させた回数に応じたボーナス。小と中の区別はない。	100以上	○	—	○
まどか感情値	(感情値−100)×1	999	クリア時のまどかの感情値に応じたボーナス。(小数点以下切り捨て)	700以上	○	○	○
さやか感情値	(感情値−200)×1	999	クリア時のさやかの感情値に応じたボーナス。(小数点以下切り捨て)	700以上	○	○	○
マミ感情値	(感情値−150)×1	999	クリア時のマミの感情値に応じたボーナス。(小数点以下切り捨て)	700以上	○	○	○
杏子感情値	(感情値−180)×1	999	クリア時の杏子の感情値に応じたボーナス。(小数点以下切り捨て)	700以上	○	○	○
ほむら感情値	(感情値−100)×1	999	クリア時のほむらの感情値に応じたボーナス。(小数点以下切り捨て)	700以上	○	○	○

ルート別クリアボーナス値

ルート	エンディングの種類	ボーナス値
まどかルート	まどかルートエンド	4000
マミルート	マミ魔女化エンド	4000
マミルート	マミ非魔女化エンド	6000
マミルート	まどか死亡エンド	8000
さやかルート	さやか魔女化エンド	4000
さやかルート	さやか非魔女化エンド	6000
杏子ルート	杏子魔女化エンド	4000
杏子ルート	杏子非魔女化エンド	6000
ほむらルート	ほむら&杏子エンド	7000

ルート	エンディングの種類	ボーナス値
ほむらルート	ほむら1人エンド	8000
ほむらルート	アニメ準拠エンド	9000
ほむらルート	ベストエンド	11000
ボーナスルート	ボーナスルートエンド	4000
喜悦の結界	喜悦の結界クリア	1000
充足の結界	充足の結界クリア	2000
愚者の結界	愚者の結界クリア	3000
弾劾の結界	弾劾の結界クリア	5000
忘却の結界	忘却の結界クリア	15000

魔女化ボーナス計算式

因果値	ボーナス値
0〜999	魔女化ボーナス=因果値×10
1000〜	魔女化ボーナス={1000+(因果値−1000)/10}×10

周回プレイについて

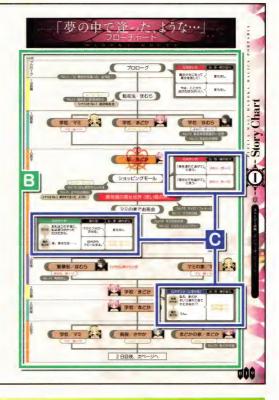
ストーリーではクリアを繰り返すたびに因果値が引き継がれる。謎の魔女結界では、因果値だけでなく、レベルや覚えた魔法も引き継がれる。ただし、拾ったアイテムは引き継がれない。

◀すべてのエンディングを見たルートは、ストーリー選択画面のメダルが銀から金になる。

ストーリー攻略ページの見方

ストーリー攻略ページの構成

本作のストーリーは、タウンマップでの移動先選択やQボタンによって、感情値・因果値・ソウルジェムの穢れなどの数値的な変化が起こり、これらの要素とダンジョンパートでの行動の結果によって、多岐に展開していく。なかには分岐に複雑な条件を満たす必要があるものも存在するため、目的のエンディング到達には、条件などをしっかり理解していることが重要だ。ここでは、以降のページから始まる攻略チャートの見方について解説しているので、内容を把握して攻略を進めてほしい。

攻略ページ構成

A ストーリーフローチャート攻略ポイント解説の見方

フローチャート概略

簡易チャート

概略図はそのルートの大まかな流れを示したもので、ルート上重要なポイントとなる日時のイベントを抜粋して記載している。

戦闘参加パーティ

ルート上で魔女結界や魔女戦が発生した際に戦闘に参加する魔法少女。ゲストは、戦闘には参加できないため、本書では省略している。

ルートデータ

各ルート開始時の情報を記載している。

❶魔法少女か非魔法少女

❷各キャラクターの初期感情値

❸ルート上で魔女化する可能性のある魔法少女

「あなたが側にいてくれるなら」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	非魔法少女	100
さやか	非魔法少女	200
マミ	魔[illegible]女	[illegible]
杏子	魔[illegible]女	180
ほむら	非魔法少女	100

❸魔女化する可能性のある魔法少女=マミ

攻略のポイント 1　さやかの因果値を上昇させよう

攻略のポイント

ルート内の分岐や各エンディングの条件、魔女化に関する情報など、そのルートを攻略する際に重要なポイントを解説している。

B ストーリーフローチャートの見方

フローチャートの項目

日時
タウンマップで表示される日時。回想シーンについては、数字にて区別している。

タウンマップ（通常）
タウンマップで表示される場所とキャラクターを表記している。

タウンマップ（魔女結界前）
魔女結界に突入する前のタウンマップで表示される場所とキャラクターを表記している。

イベント
ストーリー進行上、自動的に発生するイベントの概要を表記している。ただし、因果値や感情値、イベントCGなどの入手が起こらないものは省略している。

魔女結界および魔女戦
魔女結界の情報。基本的には「使い魔戦→魔女戦」の流れとなるが、（使い魔のみ）、（魔女戦のみ）の表記がある場合は、どちらか片方だけ発生する。

魔法少女化
イベントで非魔法少女が魔法少女になるポイントを記載。

魔法少女死亡
イベントで魔法少女が死亡するポイントを記載。

魔女化分岐チェック
魔女化する可能性のある魔法少女のソウルジェムが100％穢れた状態で、このポイントに到達すると魔女化する。

絶望フラグチェック
タウンマップのイベントなどに実装されているゲーム中に表示されない内部データ。絶望フラグチェックに達した段階で絶望フラグを3つ以上回収していると、該当キャラクターの魔女化のタイミングが早まる。

❶さやか：因+10
❷さやか：感+50
❸さやか：感－30
❹さやか：穢 +20
❺さやか：穢－150

因果値・感情値・ソウルジェムの穢れ
イベントやQボタンなどによる各種数値の変化を示す。

❶キャラクターの因果値の増加量
❷キャラクターの感情値の増加量
❸キャラクターの感情値の減少量
❹キャラクターのソウルジェムの穢れ増加
❺キャラクターのソウルジェムの穢れ減少

イベントCG入手
イベントで入手できるイベントCGの番号とイベントCG名。なお、イベントCGの一覧はP.107、画像はP.112以降で掲載している。

シナリオ No.10 さやかの決心

シナリオ入手
イベントで入手できるシナリオのナンバーとシナリオ名。

さやか非魔女化ルート
13日目朝、次ページへ

参照ページ
参照ページにフローチャートが続くことを示す。そのまま次のページに続く際は「次ページへ」と記載している。

ほむボタン選択
「キュゥべえを撃つ」

ほむボタン大選択肢分岐と選択肢
ほむらルートのみで発生する、ほむボタン大での分岐ポイントとその選択肢を表記。

ルートフラグとルート表記
ほむらルートでの分岐にかかわるフラグとそれによって分岐した先のルート名を表記。

杏子プレフラグ
杏子フラグ
杏子フラグ分岐チェック

杏子フラグと分岐チェック
ほむらルートのタウンマップに実装されているゲーム中に表示されない内部データ。杏子プレフラグ回収後、さらに杏子フラグを回収して杏子フラグ分岐チェックに達すると、ほむら&杏子エンドへのルートへ進む。

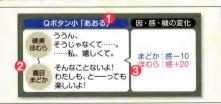
分岐 M

ワルプルギスの夜戦パーティ決定分岐ポイント
ほむらルートのワルプルギスの夜戦で戦うパーティが決まる分岐ポイント。

C Qボタンの見方

Qボタンの項目

Qボタン大
❶Qボタンを押した際に現れる選択肢
❷選択肢を選んだ際の各数値の変化など

Qボタン中
❶Qボタンが発動するタイミングとなるセリフの始点～終点
❷Qボタン発動により現れる選択肢
❸選択肢を選んだ際の各数値の変化など

Qボタン小
❶Qボタン発動の条件となる、「あおる」「はげます」「とぼける」の3種類のゆさぶり方式のなかから正解を表記。ただし、ほむボタンでは「あおる」が「つき放す」に変更になる。
❷Qボタンを押すことでイベントが発動するセリフの始点～終点
❸選択肢を選んだ際の各数値の変化など

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント1 さやかの因果値を上昇させよう

大きな分岐がなくシンプルなルートだが、8日目夕にマミがイベントで死亡し、以降の戦闘がさやかに託されることになる。彼女が魔法少女になる10日目夕までにできるだけ因果値を上昇させておこう。

◀Qボタンやイベントで積極的にさやかの因果値を上げて、ソウルジェムを穢れにくくしていこう。

攻略のポイント2 薔薇園の魔女のグリーフシードは温存

魔法少女化後のさやかは、イベントなどで非常に感情値が上昇しやすく、ソウルジェムが穢れやすい。3日目に獲得した薔薇園の魔女のグリーフシードは温存し、ルート後半でさやかに使用するのが有効だ。

◀薔薇園の魔女のグリーフシードは、魔女戦後にマミに使えるが、ここはあえてキャンセル。温存しておこう。

攻略のポイント3 2周目から出現するほむらのイベント

1日目夜、16日目夕のほむらのタウンマップアイコンは、2周目からしか出現しない。一度まどかルートをクリアしたあとは、常に出現するようになるので、2周目以降でぜひ確認しておきたいイベントだ。

◀1日目夕には、ほむらが時間を止めて暴力団事務所から銃器を持ち出すおなじみのイベントが発生。

攻略のポイント4 影の魔女にはなるべく早く近づくこと

ソウルジェムが穢れた状態のさやかでは、影の魔女戦での苦戦は必至。マップ上、2本目の木を越えたあたりまで進むと、イベントが発生して杏子が参戦するので、なるべく早めに魔女に接近して、有利に戦闘を行おう。

◀さやかのソウルジェムの穢れを最小限にするため、結界内での使い魔との戦闘は最小限にしておきたい。

「夢の中で逢った、ような…」フローチャート概略

「夢の中で逢った、ような…」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	非魔法少女	100
さやか	非魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女=なし

「夢の中で逢った、ような…」フローチャート

MADOKA ROUTE

DATE

プロローグ

プロローグ

No.1～10 夢の中で逢った、ような…

Qボタン大	因・感・穢の変化
魔法少女になって魔女を倒して！	変化なし
今は、ここから逃げたほうがいい。	変化なし

1日目朝

転校生・ほむら

まどか：因+10

No.11 転校生・暁美ほむら

シナリオ No.1 謎の転校生

1日目昼

学校／マミ — マミ：感+10

学校／まどか — まどか：因+10

学校／ほむら — ほむら：感−10

No.12 ある体育授業の一光景

No.13 ほむらの視線

1日目夕

駅／まどか

シナリオ No.2 夢の中で逢った、ような

Qボタン大	因・感・穢の変化
「僕を連れて逃げて」と言う。	ほむら：感+10
「君だけでも逃げて」と言う。	ほむら：感+30

ショッピングモール

まどか：因+20

No.14 ひん死のキュゥべえ

No.15 さやかの機転

シナリオ No.3 魔法少女 巴マミ

薔薇園の魔女結界（使い魔のみ）

マミの家でお茶会

No.16 ティロ・フィナーレ

No.17 マミの治療

No.18 マミのお茶会

No.22 ソウルジェム（マミ）

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ：お礼はこの子達に。私は通りがかっただけだから。 鹿目まどか：あ、あなたは……。	マミにフォローさせる。	変化なし
	自分からアピールする。	まどか：因+10 さやか：因+10

1日目夜

繁華街／ほむら ※2周目以降から出現 — ほむら：感+10

No.24 時間停止

シナリオ No.12 魔法少女 美樹さやか

マミの家／マミ — マミ：感+20

2日目朝

学校／まどか

Qボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
美樹さやか：ねえ、まどか そいつ連れてきて大丈夫なの!? 鹿目まどか：うん。	まどか因+10 さやか因+10

2日目昼

学校／まどか

2日目夕

学校／マミ — マミ：感+20

病院／さやか — さやか：因+10

まどかの家／まどか — まどか：因+10

No.25 まどかの絵

2日目夜、次ページへ

DATE
2日目夜
繁華街／ほむら
3日目夕
繁華街／まどか
No.26 女性を助けるマミ
No.27 落下するOL
No.28 人命救助
No.29 魔女の口づけ
Qボタン大
因・感・穢の変化
マミから魔法少女になるよう勧めさせる。
マミ：感−20
さやかに、まどかを守らせる。
変化なし
薔薇園の魔女結界
廃墟
No.30 グリーフシード
4日目昼
学校／ほむら
ほむら：感+10
学校／マミ
マミ：感+10
4日目夕
学校／ほむら
駅／まどか
学校／マミ
マミ：感+20
Qボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
暁美ほむら ……。
暁美ほむら ごめんなさい。寄るところがあるの。それじゃ。
ほむら：感−10
Qボタン小「あおる」
因・感・穢の変化
巴マミ だから、今日だけは魔法少女はお休み……。
巴マミ きっと独りじゃなくなったからよね……。
マミ：感−20
5日目夕
病院／さやか
さやか：因+10
No.31 さやかと恭介
No.32 さやかの想い、縮まる距離
No.33 悲しみの調べ
No.34 幼いころの憧れ
5日目夜
繁華街 マミ
まどかの家 まどか
まどか：因+10
繁華街 ほむら
ほむら：感−10
病院 さやか
さやか：因+20
Qボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
巴マミ よかった……助けられて。
巴マミ …………。
マミ：感−10
6日目夕
繁華街／まどか
No.100 マミの交通事故3
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
巴マミ やっぱり、難しい事柄よね。焦って決めるべきじゃないわ。
巴マミ 駄目よ。女の子を急かす男子は嫌われるぞ。
まどかに、さやかの背中を押させる。
まどか：因+10
さやか：因+10
マミの言う通り、ここは反対する。
さやか：因+10
6日目夜、次ページへ

DATE
6日目夜
まどかの家
まどか
さやかの家
さやか
さやか：因+10
マミの家
マミ
マミ：感+10
工業地帯
ほむら
ほむら：感+10
Qボタン大
因・感・穢の変化
もっと軽く考えればいい。
まどか：因+20
よく考えて、決めてくれればいい。
まどか：因+10
7日目昼
ほむらの家／ほむら
ほむら：感+10
繁華街／まどか
病院／さやか
マミ：感+10
Qボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
美樹さやか
今もすっごく辛そうで……だから……あたしどうにか助けてあげられたらって。
巴マミ
わかるわ。大事なことですもの……。
さやか：因+20
マミ：感−20
7日目夕
公園／ほむら
No.35 対峙するほむらとマミ
No.36 巴マミの余裕
7日目夜
まどかの家／まどか
まどか：因+10
さやかの家／さやか
さやか：因+10
8日目昼
病院／まどか
No.37 病院の危機
No.38 魔女結界
8日目夕前半
病院／マミ
お菓子の魔女結界
お菓子の魔女結界 第2層
No.39 拘束されたほむら
お菓子の魔女結界 第3層
No.40 「もう何も怖くない」
8日目夕後半、次ページへ

DATE
8日目夕後半
お菓子の魔女（小）戦
No.41 お菓子の魔女の正体
No.42 絶体絶命
No.43 マミの異変
No.44 悲劇
No.45 魔法少女の末路
魔法少女マミ死亡
魔法少女ほむら参戦
Qボタン大
因・感・穢の変化
君達まで食べられてしまう。
まどか：因+20
さやか：因+10
マミの仇を討ちたくないのか！？
まどか：因+10
さやか：因+20
お菓子の魔女（大）戦
お菓子の魔女戦後
ほむら：感+50
No.46 悲しみに暮れる
9日目朝
まどかの家／まどか
通学路／さやか
ほむら：感+50
9日目昼
学校／まどか
Qボタン小「あおる」
因・感・穢の変化
美樹さやか
本当に他の魔法少女がどうなろうとあんたは関係ないって顔ができるんだ？
暁美ほむら
…………。
さやか：因+10
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
キュゥべえ
……確かに、マミみたいなタイプは珍しかった。
キュゥべえ
短い間だったけど、ありがとう……。一緒にいて楽しかったよ、まどか。
また別の子を探すよ。
まどか：因+20
さやか：因+10
いや、やっぱりここに留まるよ。
変化なし
9日目夕
学校／まどか
まどか：因+10
ほむら：感+50
通学路／さやか
10日目昼
陸橋／まどか
病院／さやか
さやか：因+10
10日目夕
病院／さやか
No.47 夢と現実の狭間で 苦悩
No.48 夢と現実の狭間で 諦念
No.49 キュゥべえの影
No.50 さやか契約
No.51 ソウルジェムの輝き
さやか魔法少女化
11日目夕
マミの家／まどか
まどか：因+10
病院／ほむら
ほむら：感+50
さやかの家／さやか
さやか：感+10
No.52 新米魔法少女として
12日目夕
繁華街／さやか
さやか：感+20
No.55 魔女の宴
繁華街／ほむら
ほむら：感+50
駅／まどか
No.53 虚ろな仁美
No.54 ハコの魔女のロづけ
12日目夜
工業地帯／まどか
No.56 操られた人々1
No.58 操られる仁美
No.59 救助活動1
No.60 救助活動2
ハコの魔女結界（魔女戦のみ）
ハコの魔女戦後
ほむら：感+50
13日目朝、次ページへ

DATE

13日目朝

学校／まどか — まどか：因+10

学校／さやか — さやか：感+10

13日目昼

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか：何それ？ よくわかんないんだけど？ 言いたいことがあるんならさ、はっきり言いなよ。 ／ 暁美ほむら：文字通りの意味よ。それだけ、あなたは罪深い事をしたの。	美樹さやかの味方をする。	さやか：感+10
	暁美ほむらの味方をする。	さやか：感−30

展望台／杏子 — シナリオ No.4 新たな魔法少女

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子：何ソレ？ ちょぉムカツク……。 ／ 佐倉杏子：でもさぁ、こんな絶好の縄張り、みすみすルーキーのヒヨッコにくれてやるってのもシャクだよねぇ－？	争いは、あまり歓迎しない。	杏子：感+50
	君の思い通りに行くとは限らない。	杏子：感+10

14日目昼

学校／まどか — さやか：感+30

学校／ほむら — ほむら：感−50

繁華街／杏子 — 杏子：感+50

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか：《放課後になったらあらためて時間、作るからさ――》 ／ 鹿目まどか：《う、うん……わかった……》	さやかをたしなめる。	さやか：感−10
	まどかのフォローをする。	さやか：感+10

14日目夕

公園／さやか — No.61 魔法少女さやかの希望

14日目夜

公園／まどか — まどか：因+10

繁華街／ほむら — ほむら：感+50

繁華街／杏子 — 杏子：感+50

15日目夕

病院／さやか — さやか：感+50

No.62 奇跡の報酬

No.63 迎えてくれる人たち

No.64 退院祝い

No.65 屋上の演奏会

No.66 いつか夢見た奇跡の果て

15日目夜

公園／まどか

Qボタン大	因・感・穢の変化
まどかに、『さやかの気持ちを考えて』	まどか：因+10
ほむらに、『さやかはまどかの親友』	ほむら：感+50

16日目夕

さやかの家 さやか — さやか：感+10

通学路 まどか

繁華街 杏子 — 杏子：感−50

公園 ほむら — ※2周目以降から出現

16日目夜前半

さやかの家／さやか — さやか：感+40

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
鹿目まどか：さやかちゃん……。 ／ 鹿目まどか：……うん。	さやかに「いいのかい？」と聞く。	さやか：感−30
	さやかに「よかったね」と伝える。	さやか：感+20

落書きの魔女結界（使い魔のみ）

※使い魔を追いかけるとイベントへ移行

16日目夜後半、次ページへ

DATE

16日目夜後半

争うさやかと杏子

- No.67 さやか×杏子 宣戦布告
- No.68 さやか×杏子 激闘
- No.69 さやか×杏子 杏子の余裕1
- No.71 さやか×杏子 反撃開始1
- No.74 さやか×杏子 とどめの一撃2
- シナリオ No.5 さやか×杏子

Qボタン大	因・感・穢の変化
君が魔法少女になれば、止められるよ。	まどか：因+10
どうしたらいいか、自分で考えるんだ。	変化なし

さやかのソウルジェム

- No.76 ソウルジェム浄化
- No.77 キュゥべえの役目

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか（でも、考えてみたら……あの転校生は、まどかが魔法少女にならないよう仕向けてた……） 〜 美樹さやか（もしかしたら、まどかには暁美ほむらが畏れるほどの才能があるってことなの……?）	２人で組めば魔女退治もスムーズだ。	さやか：感−20
	本当だから、まどかに助けてもらいなよ。	さやか：感+10

17日目昼

繁華街／杏子

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
佐倉杏子 ハアッ……何だ、これ……何回目だよ。使い魔を追っかけるとか意味なさすぎる……。 〜 佐倉杏子 また無駄骨か……！	杏子：感−50

繁華街／ほむら

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
佐倉杏子 あたしのやっていることに何か文句でもあんのかい？ 〜 暁美ほむら 私は……たまたま、ここを通りかかっただけ。あなたと事を構える気は微塵もないわ。	杏子：感+50

17日目夕

通学路／ほむら

病院／まどか
まどか：因+10

17日目夜

繁華街／杏子

18日目夕

工業地帯／ほむら

病院／さやか

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
美樹さやか あたしが遠慮なしにズカズカ入り込んじゃ……駄目だよ。うん、その辺は……わきまえないとね。 〜 美樹さやか 今、あえて会わなくてもいいかなって気もするんだ……。	さやか：感+20

18日目夜

陸橋／さやか

- No.78 真夜中の来訪者1
- No.79 真夜中の来訪者2
- No.18 魔法少女 佐倉杏子

投げ捨てられたソウルジェム

- No.80 まどかの決断1
- No.81 まどかの決断2
- No.82 まどかの間違い
- No.83 トラックの上のソウルジェム1
- No.87 事切れたさやか

ほむらソウルジェム回収

- 杏子：感+50
- 杏子：穢+50
- No.85 ほむらの追跡1

愕然とするさやか

- さやか：感+70
- さやか：穢+30
- No.88 ソウルジェムの秘密1

19日目朝

さやかの家／まどか
さやか：感+20
さやか：穢+10

公園／ほむら

19日目昼

さやかの家／さやか

19日目夕

学校／ほむら
まどか：因+10

繁華街／さやか
杏子：感+50

駅／まどか

19日目夜、次ページへ

DATE
19日目夜
展望台／ほむら
杏子：感+50
20日目昼
公園／杏子
学校／ほむら
ほむら：感ー50
21日目朝
学校／さやか
さやか：感+60
さやか：穢 +20
21日目夜
さやかの家／さやか
No.91 友情と愛情の狭間
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
鹿目まどか うぅん……。さやかちゃんの気が済むまでいくらでも泣いていいよ……。
美樹さやか ううん……。
まどかに、さやかを支えるように言う。
さやか：感ー20
まどかに、もう帰ったほうがいいと言う。
さやか：感+10
影の魔女結界
魔法少女杏子参戦
※杏子は魔女との戦闘中に加入
影の魔女戦
影の魔女戦後
さやか：穢 +100
No.90 さやかと杏子の確執
No.92 亀裂
No.139 狂乱のさやか2
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
美樹さやか 何でもできるくせに……何もしないあんたの代わりにあたしがこんな目に遭ってるの。
美樹さやか ついてこないで！
さやかを自分で呼び戻す。
変化なし
まどかにさやかの後を追いかけさせる。
まどか：因+20
22日目昼
繁華街／ほむら
繁華街／杏子
22日目夕
公園／さやか
さやか：感+50
さやか：穢 +100
No.93 お似合いの二人？
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
美樹さやか (……何やってんだろう？)
美樹さやか (……ほんと、バカみたい)
さやかを攻撃的になるように誘導する。
さやか：感+40
さやかを魔法の便利さに誘惑する。
さやか：感+20
22日目夜
工業地帯／ほむら
ほむら：感+50
さやかの家／まどか
まどか：因+10
繁華街／杏子
杏子：感+50
23日目夕
繁華街／さやか
病院／まどか
さやか：穢 +50
No.94 杏子の覚悟、ほむらの覚悟
No.138 狂乱のさやか1
23日目夜
公園／まどか
No.95 キュゥべえの勧誘
No.96 まどか契約
No.7 魔法少女 鹿目まどか
まどかルートエンド
マミルート出現

ストーリー攻略・マミルート

「あなたが側にいてくれるなら」

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント 1 回想中のキャラクター強化の際はスペルブックの使用に注意

過去の回想シーンでは、レベル1から戦闘をこなすことになる。この際、回想時に使用した強化ポイントは、回想明けにも反映されるが、回想前に覚えていた魔法にスペルブックを使用した場合はムダになってしまう。

◀最初は「トッカ」しか使えないマミだが、回想8夜の特訓イベント後に「ティーロ」が使用可能になる。

攻略のポイント 2 マミを魔女化させるならまどかを強化しよう

19日目夕の段階で、ソウルジェムの穢れが100%になっているとマミが魔女化する。パーティはまどかのみになるため、魔女化ルートを目指す際は、まどかに強化ポイントやスペルブックを集中的に使用していこう。

◀マミの回想明けにまとめて得られる強化ポイントは、まどかにも使用可能。これで魔女化ルートが楽になる。

攻略のポイント 3 絶望フラグの回収でマミの魔女化のタイミングが変化

絶望フラグを3つ回収した状態で魔女化ルートに入ると、マミの魔女化のタイミングが早まる。逆に2つまでの場合なら、No.108のイベントCGが獲得できるルートに進む。CG優先なら絶望フラグは回収しないほうがオススメ。

◀絶望フラグを回収していない場合は、マミは自宅にこもって、1人ふさぎ込んでいく姿が描かれる。

攻略のポイント 4 おめかしの魔女戦で敗北するとすぐさまエンディングに突入

マミが魔女化したおめかしの魔女との戦いでは、まどか単独での戦闘になるが、ここで敗北した場合はゲームオーバーではなく、そのままエンディング（まどか死亡エンド）に突入する。ワルプルギスの夜戦も発生しない。

◀まどか敗北により、ワルプルギスの夜を迎える前に、キュゥべえと契約し、ほむらは魔法少女化する。

「あなたが側にいてくれるなら」フローチャート概略

「あなたが側にいてくれるなら」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	非魔法少女	100
さやか	非魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	非魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女=マミ

「あなたが側にいてくれるなら」フローチャート

MAMI ROUTE

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ：僕にはそれがわからないな。 ～ 巴マミ：命懸けだものね。もしかしたら負けちゃうかもしれないし。	1人なら、グリーフシードを独占できる。	マミ：感+30
	仲間がいれば、魔女退治には合理的だ。	変化なし

Qボタン大	因・感・穢の変化
声をかける。	マミ：因+50
黙ってついて行く。	マミ：因+20

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
巴マミ：いいのわかってる。 ～ 巴マミ：（わかってはいるんだけど……）	マミ：感−40

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ　これなら一撃でも強力だし遠くの敵にも攻撃できるでしょ。 ～ 巴マミ　弾も魔力を利用して撃ち出せる。狙いはまだまだ甘いけど……訓練して完璧にしてみせる。	なぜ、剣じゃなくて、銃なんだい？	マミ：感－50
	どうして、そんな古い銃なんだい？	マミ：感+10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ　え、私？ ～ 鹿目まどか　鹿目さん……。こちらこそ、よろしくね。	まどかにマミをもっと褒めさせる。	マミ：感－20
	まどかに忘れ物をさせる。	まどか：感－10

DATE

5日目朝

まどかの家／まどか ｜ 学校／杏子（杏子：感+50） ｜ マミの家／マミ（マミ：感+20）

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
鹿目まどか：ママの髪はまっすぐで綺麗……。はぁ……私は癖っ毛だから……。 鹿目まどか：ち、違うよ！そんなんじゃなくて！	まどか：感+10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ：僕にはいつもと変わらなく見えるけど。 巴マミ：きっと、鹿目さんのおかげね……。私、なんだかとても温かい気持ち。	「でも、油断しちゃいけないよ」と助言。	マミ：感−30
	「学校でも話しかけてみなよ」と助言。	マミ：感+10

5日目昼

学校／まどか ｜ 学校／さやか ｜ 河川敷／杏子

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
鹿目まどか：えっと……ちょっと昨日、寝苦しくてあまり寝てないんです……。 鹿目まどか：はぁ、怒られちゃった……。落ち込んでても仕方ないよね。さやかちゃん、待ってるかな？	まどか：感−10

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：おい、泣くんじゃねぇ！男がそんな簡単に涙みせるなんてすっげーかっこ悪いんだぞ？ 鹿目タツヤ：ありあとー！ねーたん！	杏子：感−50

5日目夕

工業地帯／マミ ｜ 繁華街／さやか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
鹿目まどか：今だって余裕でしたし……息だって全然上がってないです。 巴マミ：……そんなことないわ。私だって最初は何もできなかったもの……。	『マミとお茶に行こう』と誘わせる。	まどか：感+10 マミ：感+20
	『もっと仲間を集めよう』と言わせる。	マミ：感−20

5日目夜

まどかの家／まどか ｜ 繁華街／杏子 ｜ マミの家／マミ（マミ：感+20）

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
鹿目まどか：そっか……。じゃあ、わたしもきちんと経験を積めばちゃんとできるようになるかな？ 鹿目まどか：え？　えっと……う、うん！　パパ、今度一緒に何か作ろう！	まどか：感−10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ：食事中に話し相手か……まぁ、僕はキミの興味をひきそうな話題を提供できるわけでもないけれど。 巴マミ：ふふ……キュゥべえ相手にそんなことを話しても しょうがないし。	まどかにマミへ電話させる。	まどか：感+10
	まどかにマミへメールさせる。	変化なし

9日目朝

学校／ほむら（まどか：感+20）

9日目昼

学校／マミ（マミ：感−20） ｜ 学校／さやか ｜ 繁華街／杏子

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ：そのぶん、多くの魔女を倒せるってことだからね。君達には期待してるよ。 巴マミ：さ、お昼食べちゃわないと！！……キュゥべえはどうする？まだ、ここにいる？	鹿目まどかを屋上に呼ぶ。	マミ：感−40
	佐倉杏子を屋上に呼ぶ。	杏子：感+50

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：くくく……バーカ！ 佐倉杏子：あぁ〜あ、余計な体力使わせやがって。こりゃ、なんか食いに行くかな……。	杏子：感−50

9日目夕、次ページへ

DATE

9日目夕

病院／さやか
学校／ほむら

9日目夜

繁華街／杏子

No.104 杏子の苛立ち
杏子：感+50

10日目夕

学校／マミ
芸術家の魔女結界
ほむらを助ける２人

No.105「クラスのみんなには内緒だよ」
シナリオ No.8 クラスのみんなには内緒だよ

芸術家の魔女戦
祝勝のお茶会

Qボタン大	因・感・穢の変化
鹿目まどかに マミを褒めさせる。	まどか：感ー10 マミ：感ー20
暁美ほむらに マミを褒めさせる。	マミ：感 +30

10日目夜

Q ボタン中		選択肢	因・感・穢の変化
鹿目まどか	そっか……。じゃあ、もっと仲良くなれるかもしれないね。	魔法少女が増えるのは嬉しいかい？	まどか：感ー20
鹿目まどか	えへへ、楽しみだなぁ……。ほむらちゃんと、いっぱい話をするんだ。	暁美ほむらを魔法少女に誘うのかい？	まどか：感 +10

マミの家／マミ
マミ：感+10
まどかの家／まどか
No.106 新米魔法少女の悩み
ほむらの家／ほむら
No.107 マジカルアロー

Qボタン小「とぼける」		因・感・穢の変化
巴マミ	ずっと寂しかったのに…… どうしよう、すごく嬉しい……	マミ：感ー50
巴マミ	そうと決まったら明日あたりに でも予定を聞いてみなくちゃね。	

Qボタン小「はげます」		因・感・穢の変化
暁美ほむら	私じゃ、あんなにフリルがついた 服似合わないもの……。	ほむら：因 +40
暁美ほむら	はぁ…… 私って本当に駄目……。 ……明日、必ず言わなきゃ。	

11日目朝

通学路／ほむら
学校／マミ
マミ：感+10

11日目昼

学校／ほむら

Qボタン小「あおる」		因・感・穢の変化
鹿目まどか	よかったあ……。昨日のことがあってほむらちゃんに恐がられちゃったらどうしようって思ってたんだ。	まどか：感ー10 ほむら：因 +20
鹿目まどか	あはは！ なんだかおかしいね、わたし達。	

12日目夕、次ページへ

DATE

12日目夕

学校／マミ
まどか：感+20

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ　え！？ ～ 暁美ほむら　魔女のことを知ってる私が1人だけのうのうと暮らすなんて……できません。	まどかにほむらの意見を受け入れさせる。	マミ：感 +20
	マミにほむらの意見を受け入れさせる。	マミ：感－10

2人を守ると決意するマミ
マミ：感+50

委員長の魔女結界

委員長の魔女戦後
マミ：感+40

Qボタン大	因・感・穢の変化
暁美ほむらのために、まどかは戦ってる。	マミ：感 +100
巴マミのために、まどかは戦ってる。	マミ：感 +20

12日目夜

絶望フラグ
陸橋／マミ

15日目夕

繁華街／ほむら
ほむら：因+10
マミ：穢 +50

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
鹿目まどか　ふぅー！今日も何とか無事に終わりましたね。 ～ 巴マミ　ふふ、今でも十分助けになってるわ。	まどか：感 +10 マミ：感 +10

15日目夜

繁華街／杏子
杏子：感+50
杏子：穢 +30

まどかの家／まどか
まどか：感－10

絶望フラグ
マミの家／マミ
マミ：感＋30
マミ：穢 +20

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ　わざわざ来てくれてありがとう。早速これから頂くね ～ 鹿目まどか　はい、わかりました！	まどかに、ケーキの感想を確認させる。	マミ：感 +10
	ほむらに、ケーキの感想を確認させる。	マミ：感－10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ　最近は戦いの後、すぐ解散しているね。前はまどかとお茶をしていたようだけど。 ～ 巴マミ　そうよ、特に支障はない感じね。	まどかに心当たりを聞く。	変化なし
	ほむらに心当たりを聞く。	ほむら：因 +20

17日目昼

絶望フラグ
学校／まどか
マミ：感＋30
マミ：穢 +30

公園／杏子

17日目夕

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ　……。 ～ 巴マミ　……大丈夫よ。それほど、辛いわけじゃないわ。でも、心配してくれてありがとう。	まどかに、やっぱり中止と言わせる。	マミ：感－40
	ほむらに、やっぱり中止と言わせる。	マミ：感 +10

絶望フラグ
通学路／マミ

学校／さやか

17日目夜、次ページへ

Story Chart

DATE

17日目夜

教会／杏子
- 杏子：感+50
- 杏子：穢+20

Qボタン大	因・感・穢の変化
マミに、まどかを呼ぼうか？と言う。	マミ感：+30
杏子に、まどかを呼ぼうか？と言う。	マミ：感+80 マミ：穢+100

19日目朝

絶望フラグ

通学路／マミ

19日目昼

学校／まどか

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
暁美ほむら：ううん、そうじゃなくて……何か、その、身を守るために……。使えるかもしれないし……。 〜 鹿目まどか：わたし達のこと一生懸命考えてくれたんだね……。ありがとう。	まどか：感+20

19日目夕

公園／マミ

マミのソウルジェムの穢れが100%になった状態で、魔女化分岐チェックに到達すると、マミ魔女化ルートへ

魔女化分岐チェック → マミ魔女化ルート 19日目夕、次ページへ

マミを気遣うまどか
- マミ：感−150

銀の魔女結界

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
巴マミ：よかった……！それじゃ、行きましょ。 〜 鹿目まどか：はいっ。	言うことはあるかい？とマミに聞く。	マミ：感+30
	言うことはあるかい？とまどかに聞く。	まどか：感+30

21日目朝

まどかの家／マミ

21日目夕

繁華街／さやか　繁華街／マミ

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
暁美ほむら：は、はい……。ありがとう、ございます……。 〜 巴マミ：ええ。	ほむらを魔法少女に、まどかに誘わせる。	まどか：感−10
	ほむらを魔法少女に、マミに誘わせる。	マミ：感−20

30日目夜

駅／マミ
- マミ：感−150

- No.2 夢の中で逢った、ような…2
- No109 夜に臨む
- No.112 決死の覚悟2
- No.113 決死の覚悟3
- シナリオ No.9 あなたが側にいてくれるなら

舞台装置の魔女（ワルプルギスの夜）戦

※勝敗に関係なくストーリーは進行する

ほむら時間遡行

- No.114 ほむら契約1
- No.115 まどかの死
- No.116 ほむら契約2
- No.117 マミの挺身
- No.118 敗北

※No.117とNo.118のイベントCGはワルプルギスの夜に勝利しないと入手できない

マミ非魔女化エンド
さやかルート出現

マミ魔女化ルート

DATE

19日目夕

Qボタン大	因・感・穢の変化
君はずっと訓練をしていた。	マミ：感 +40
まどかに頼りすぎだ。	マミ：感 +30

魔女結界に1人で入るマミ

銀の魔女結界 ※パーティはマミのみ

Qボタン中		選択肢	因・感・穢の変化
キュゥべえ	マミ、それは駄目だ！	まどかを今からでも呼んでこようか？	マミ：感 +30
巴マミ	ッ！？　あ……！	思い出せ自分の力を信じるんだ。	変化なし

1人で戦うマミ

銀の魔女戦

絶望フラグチェック

絶望フラグを3つ以上回収した場合

19日目夜

マミ魔女化 — No110 絶望のマミ

おめかしの魔女戦 ※パーティはまどかのみ

まどかが死亡したか？ YES／NO

NO → おめかしの魔女戦後 — まどか：感+30

マミの家／まどか — ほむら：因+20

20日目朝

マミの家／マミ — No108 孤独

20日目昼

学校／まどか — まどか：感+20

20日目夜

公園／マミ — No110 絶望のマミ

マミ魔女化

おめかしの魔女戦 ※パーティはまどかのみ

まどかが死亡したか？ YES／NO

21日目夕

NO → おめかしの魔女戦後 — まどか：感+60

マミの家／まどか

No.2 夢の中で逢った、ような…2
No.111 決死の覚悟1
No.112 決死の覚悟2
No.113 決死の覚悟3

30日目夜

駅／まどか

舞台装置の魔女（ワルプルギスの夜）戦 ※勝敗に関係なくストーリーは進行する

ほむら時間遡行 — No.114 ほむら契約1 / No.115 まどかの死 / No.116 ほむら契約2 / シナリオ No.28 魔法少女　暁美ほむら

まどか死亡エンド ほむらルート出現

ほむら時間遡行 — No.114 ほむら契約1 / No.115 まどかの死 / No.116 ほむら契約2 / シナリオ No.28 魔法少女　暁美ほむら

マミ魔女化エンド ほむらルート出現

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント1 マミはイベントで死亡するので育てるならまどか&ほむら

マミは11日目夜に必ずイベントで死亡してしまう。序盤のダンジョンではレベルの高いマミに頼りたくなるが、できる限りまどか&ほむらで戦闘をこなして、レベルを高めておくと後半が楽になる。

◀序盤はスペルブックや強化ポイントを温存。後半どのルートに進むかで使用するキャラを選択する。

攻略のポイント2 結界に投げられたさやかのソウルジェム、見つける?

さやかが魔女化するか否かは、12日目夕から始まるソウルジェム探しの結果で決まる。12日目夜、13日目夜と2回発見するチャンスがあるが、それを逃すとソウルジェムの穢れに関係なく彼女の魔女化が確定する。

◀ソウルジェムを見つけないなら、スペルブックが集めやすい落書きの魔女結界のほうへ進むのがオススメ。

攻略のポイント3 ソウルジェムの穢れがさやか魔女化の再分岐

魔女化分岐チェックまでにソウルジェムが穢れるイベントが数カ所ある。さやか非魔女化を目指すなら、それを考慮したうえで、ハコの魔女結界と落書きの使い魔との戦闘でダメージを最小限にするなど、消耗を控えよう。

◀穢れを最小限にするのであれば、Qボタンの選択肢は感情値を下げるものを選んでいきたい。

攻略のポイント4 イベントCG&シナリオを回収するなら絶望フラグは避けよう

さやか絶望魔女化ルートでは、絶望フラグを3つ回収していると魔女化が早まるが、通常の魔女化ルートを進んだ際に比べて回収できるイベントCGやシナリオが少なくなる。CG回収目的なら絶望フラグは避けよう。

◀タウンマップで複数の選択先がある場合にさやかを避けていれば、絶望フラグの回収数は3に達しない。

「私が願った、奇跡」フローチャート概略

「私が願った、奇跡」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	魔法少女	100
さやか	非魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女=さやか

「私が願った、奇跡」フローチャート

SAYAKA ROUTE

DATE

3日目昼

学校／まどか ｜ さやかの家／さやか（さやか：因+10） ｜ 展望台／杏子

学校／まどか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
志筑仁美「今日、さやかさんはお休みでしたわよね。」〜鹿目まどか「したけど、全然頭に入ってない……。はははは……。」	まどかに、さやかを確認させる。	まどか：感−10
	マミに、さやかを確認させる。	変化なし

展望台／杏子

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子「あたしの邪魔をするんだったらね。……まぁ、邪魔しにきたのは多分、あたしの方だけどねぇ。」〜キュゥべえ「3対1だよ、勝算はあるのかい？それに杏子、君はマミが苦手じゃないか。」	あんまり邪魔をしてほしくないなぁ。	杏子：感+10
	君の目的は、いったい何だい？	杏子：感+20

3日目夕

病院／さやか

No.47　夢と現実の狭間で　苦悩
No.48　夢と現実の狭間で　諦念

4日目朝

学校／さやか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
志筑仁美「まどかさん そろそろ次の授業が始まりますわ。」〜鹿目まどか「うん、わかった！」	まどかに、さやかはいいのか確認。	まどか：感+10
	ほむらに、さやかはいいのか確認。	ほむら：感+10

4日目昼

学校／さやか（さやか：因+10） ｜ 陸橋／ほむら

No.121　特訓×特訓×特訓

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
暁美ほむら「時間停止の能力なんて戦いにはあんまり意味ないのかな……。」〜暁美ほむら「ありがとうございます……。」	ほむら：感+10

4日目夕

病院／さやか（さやか：因+20）

No.124　散った美の巨匠たち

4日目夜

No.50　さやか契約
No.51　ソウルジェムの輝き
No.125　絶望の恭介1
No.126　絶望の恭介2
シナリオ No.10　さやかの決心

病院／さやか

さやか魔法少女化

5日目昼

学校／さやか（さやか：感+20、ほむら：感+10） ｜ 学校／まどか

学校／さやか

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
暁美ほむら「あ、あの……。鹿目さんは、美樹さんを避けているわけではないんです……。」〜美樹さやか「……戻れる？」	さやか：感−50 ほむら：感+10

学校／まどか

Qボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
鹿目まどか「最近、さやかちゃん、元気ないよね。どうしたのかな…？上条くんのことかな……？」〜鹿目まどか「私、嫌われちゃってるのかな……。はぁぁ……。」	まどか：感−20

6日目夕

病院／さやか（さやか：感+50）

6日目夜、次ページへ

DATE

6日目夜

病院／さやか

※パーティはさやかのみ

ハコの魔女結界

ハコの魔女戦後

さやか：感+80

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか そ、それは……。※2回目の表示 〜 美樹さやか そんなことない！	付き合うなら、早く付き合えばいい。	さやか：感+30
	今、君は幸せなのかい？	さやか：感−50

8日目夜

ほむらの家／ほむら

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
暁美ほむら ううん、そうじゃなくて……。……私、嬉しくて。 〜 鹿目まどか そんなことないよ！わたしも、と──っても楽しいよ！	まどか：感−10 ほむら：感+20

公園／さやか

さやか：感+20

No.122 サプライズコンサート 恭介

No.123 サプライズコンサート さやか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか （わっ、恭介の顔がすぐ目の前にある……） 〜 美樹さやか （キスしようとして嫌われたらどうするんだよ……）	まどかに、さやかの悩みを相談させる。	さやか：感+20
	マミに、さやかの悩みを相談させる。	さやか：感−50

9日目朝

通学路／さやか

さやか：感+70

シナリオ No.11 微妙な三角関係

9日目夕

学校／さやか

※パーティはさやかのみ

落書きの魔女結界（使い魔のみ）

杏子と対立するさやか

No.70 さやか×杏子 杏子の余裕2

9日目夜

No.72 さやか×杏子 反撃開始2

魔女結界脱出後の夜

さやか：穢+20

Qボタン大	因・感・穢の変化
1人で戦い続けて、強くなればいい。	さやか：感+20
皆と協力して、戦えばいい。	さやか：感+70

10日目朝

通学路／さやか

10日目昼

学校／さやか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
美樹さやか やっぱり……あたしが弱いから……ですよね。 〜 巴マミ 佐倉さんはね、私と色々あったのよ。だから、私と戦うのは避けたがるかも。	佐倉杏子に教える。	杏子：感−20
	鹿目まどかに教える。	まどか：感−10

10日目夕

Qボタン大	因・感・穢の変化
志筑仁美に本当の気持ちを話せばいい。	さやか：感+60
先に告白すれば、いいだけだよね。	さやか：感+20

学校／さやか

さやか：穢+20

11日目昼、次ページへ

DATE

11日目昼

絶望フラグ

- 学校／さやか（さやか：感+20、さやか：穢 +20）
- 展望台／杏子（杏子：感+10）
- 学校／ほむら

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
鹿目まどか：さやかちゃん。本当に、そう思ってるの？ 〜 鹿目まどか：さやかちゃん……。	まどかにフォローさせる。	さやか：感−30
	ほむらにフォローさせる。	ほむら：感+10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
暁美ほむら：…………私は……貴方と契約した……魔法少女。何も……企んでません。 〜 キュゥべえ：あっ……ちょっと待って！！	まどかに聞いてみる。	変化なし
	マミに聞いてみる。	マミ：感+10

11日目夕

陸橋／さやか（さやか：感+30、マミ：感+30、杏子：感+30）

Qボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：あんた、その恭介って男のために魔法少女になったんだってね。 〜 佐倉杏子：……そりゃーそうさ、魔法少女だからね。	さやか：感−20 杏子：感−10

11日目夜

結界内を進むさやか達

魔法少女マミ死亡

- No.128 マミの死1
- No.129 マミの死2

さやか、結界内にソウルジェムを放り込む

- No.87 事切れたさやか

Qボタン大	因・感・穢の変化
ソウルジェムについて話す。	まどか：感+30 杏子：感+40 ほむら：感+20
生き返る方法を話す。	杏子：感+20

12日目昼

さやかを介抱する杏子

- 杏子：穢 +20
- No.130 杏子の献身
- シナリオ No.13 杏子の献身

12日目夕

- 陸橋／まどか → 落書きの魔女結界（使い魔のみ）※パーティはまどかとほむら → さやかのソウルジェム見つからない
- 病院／まどか → 芸術家の魔女結界（使い魔のみ）※パーティはまどかとほむら → さやかのソウルジェム見つからない

12日目夜

- 公園／まどか → 落書きの魔女結界（使い魔のみ） → さやかのソウルジェム見つからない
- 繁華街／ほむら → 芸術家の魔女結界（使い魔のみ） → さやかのソウルジェム見つからない
- 繁華街／まどか → お菓子の魔女結界 ※お菓子の魔女は（大）戦のみ → さやかのソウルジェム見つかる

さやか最速魔女化ルート 13日目昼、P.040へ

さやか非魔女化ルート 13日目朝、次ページへ

さやか非魔女化ルート

DATE
13日目朝
繁華街／杏子
13日目昼
語られる魔法少女の真実
さやか：感+30
No.89 ソウルジェムの秘密2
Qボタン大
因・感・穢の変化
鹿目まどかに後を追いかけさせる。
まどか：感+20
さやか：穢+70
佐倉杏子に後を追いかけさせる。
杏子：感+20
さやか：穢+30
14日目夜
絶望フラグ
河川敷／さやか
さやか：感+50
さやか最速魔女化ルート
14日目昼からの合流地点
15日目朝
まどかの家 まどか
まどか：感+10
ほむらの家 ほむら
ほむら：感+10
河川敷 杏子
杏子：感+30
絶望フラグ
通学路 さやか
さやか：感+20
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
上条恭介
どうしたんだい、さやか？
美樹さやか
恭介、日直でしょ！ 遅れると、先生に怒られるよ!! あたしも急ぐから先に行くね。
本当にそれでいいのかい？
さやか：感+30
まどかや、ほむらに会えるのかい？
さやか：感−10
16日目朝
絶望フラグ
通学路／さやか
さやか：感+50
Qボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
美樹さやか
あたしが、ちゃんと気持ちを伝えてなかったからいけないってこと？
美樹さやか
駄目だ……あの2人が一緒の所なんて見てられない。
さやか：感−20
魔女化分岐チェック
さやか絶望魔女化ルート
16日目夕、P.041へ
さやかのソウルジェムの穢れが100%になった状態で、魔女化分岐チェックに到達すると、さやか絶望魔女化ルートへ（絶望フラグの数は問わない）
16日目昼
展望台で会うさやかと杏子
さやか：感−300
No.135 悲痛のさやか
17日目夕
芸術家の魔女結界
※タウンマップなし 直接ダンジョンへ
17日目夜
杏子が去っていく
さやか：感−30
No.136 杏子、去る
シナリオ No.16 守るべき場所
31日目夜
ほむら時間遡行
No.143 最期の願い
No.144 私が願った、奇跡
No.194 ワルプルギスの夜
さやか非魔女化エンド
杏子ルート出現

さやか最速魔女化ルート
DATE
13日目昼
繁華街／杏子
杏子：穢+70
13日目夕
さやかの家／まどか
※ダンジョンパートはない
病院／まどか
※ダンジョンパートはない
13日目夜
繁華街／まどか
落書きの魔女結界（使い魔のみ）
さやかのソウルジェム見つからない
繁華街／ほむら
お菓子の魔女結界
さやかのソウルジェム見つかる
14日目朝
通学路／まどか
杏子：穢+70
Qボタン大
因・感・穢の変化
もう時間切れだ。
まどか：感+30
ほむら：感+30
まだチャンスはあるかもしれない。
杏子：感+10
繁華街／杏子
さやか：感+30
No.89 ソウルジェムの秘密2
Qボタン大
因・感・穢の変化
鹿目まどかに後を追いかけさせる。
まどか：感+20
さやか：穢+70
佐倉杏子に後を追いかけさせる。
杏子：感+20
さやか：穢+30
さやか非魔女化ルート
14日目夜、P.039へ
14日目夕
繁華街／さやか
繁華街／まどか
まどか：感+10
杏子：感+10
ほむら：感+10
Qボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
それを止めろよ!!
～
鹿目まどか
そうだよ、さやかちゃんを早く探さなきゃ!
まどか：感+10
杏子：感+20
ほむら：感+10
14日目夜
さやかの家／さやか
さやか：穢+9999
No.131 崩れゆく身体、崩れゆく想い
さやか魔女化
※パーティに杏子が加入
人魚の魔女結界
※魔女のHPを減らすとイベントへ移行
No.132 杏子の決意
No.133 最期の祈り
No.134 浄罪の大炎
No.163 杏子奮戦
杏子が魔女と相打ち
シナリオ No.14 杏子の最後
魔法少女杏子死亡
さやか絶望魔女化ルート
20日目夕、次ページへ

さやか絶望魔女化ルート

Qボタン中		選択肢	因・感・穢の変化
暁美ほむら	分かりました……。また明日来ます。	ほむらに簡単に諦めないように言う。	ほむら：感−20
鹿目詢子	すまないね……。	ほむらにまどかに電話してみればと言う。	ほむら：感+20

ストーリー攻略・杏子ルート

「残された最後の希望だったんだ」

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント1 回想シーンは因果値を上げる貴重なチャンス

杏子はどのストーリーでも最初から魔法少女なので、基本的にはレベルボーナス（P.015）でしか因果値の上昇が望めない。その例外が、杏子ルートの14日目夕以降の回想シーンでのQボタン。確実に上昇させていこう。

◀因果値を上げる機会が少ないこともあって、一度のQボタン選択で大きく数値が上がるのが、杏子の特徴。

攻略のポイント2 2つのグリーフシードの有効使用が杏子の魔女化回避への道

得られるグリーフシードは、回想シーンのハコの魔女と銀の魔女から得られる2つのみ。杏子の魔女化を回避する場合は、回想シーンから人魚の魔女戦までの戦闘と、グリーフシードの使用タイミングが重要となる。

◀銀の魔女戦後、イベントで杏子の感情値が100上昇するため、結界内でグリーフシードを使っておこう。

攻略のポイント3 魔女化？　非魔女化？　人魚の魔女結界の進み方

17日目夜の人魚の魔女結界は、魔女戦がなく、そこまでを想定した立ち回りは不要。杏子を魔女化させる場合は、ダンジョン内の使い魔戦でソウルジェムを100%穢れさせてしまっておこう。

◀この魔女結界以降は戦闘がないので、非魔女化エンドを狙うならグリーフシードはここで使い切ってOKだ。

攻略のポイント4 魔女化した杏子と戦うならほむらの強化が必須

杏子魔女化ルートを進む場合は、ほむら1人で武旦の魔女と戦うことになるため、前もって彼女を成長させておきたい。杏子の回想シーンで得られた強化ポイントは温存し、ほむらの強化に充てると戦闘が楽になる。

◀人魚の魔女結界で手に入れたスペルブックや強化ポイントも、ほむらにすべて使用してしまおう。

「残された最後の希望だったんだ」フローチャート概略

「残された最後の希望だったんだ」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	非魔法少女	100
さやか	魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女＝杏子
必ず魔女化する魔法少女＝さやか

「残された最後の希望だったんだ」フローチャート

KYOKO ROUTE

DATE

4日目夕

- 学校／まどか — まどか：因+10
- 公園／杏子 — 杏子：感+20

4日目夜

- 通学路／さやか — さやか：感+50
- マミの家／杏子 — No.156 マミとの思い出

Qボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
美樹さやか：約束破っちゃった。怒ってるかな……。 〜 美樹さやか：仕方ない、よね……？	さやか：感−40

Qボタン大	因・感・穢の変化
マミの後継者は君だ。	杏子：感+20
マミの後継者はさやかだ。	杏子：感+40

6日目朝

- 通学路／杏子 — 杏子：感+10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子：あーあー……見てらんないねぇ食欲なくなっちまう。 〜 佐倉杏子：なるほどねぇ……あれは重症だわ。	美樹さやかの行動を肯定する。	杏子：感+10
	美樹さやかの行動を否定する。	杏子：感−10

Qボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：……は？あたしが人の心配？ 〜 佐倉杏子：せっかくいいリンゴを手に入れたってのに……。	杏子：感−40

6日目昼

- 学校／さやか — さやか：感+50
- 教会／杏子 — 杏子：感−10

6日目夕

- 繁華街／さやか — さやか：感+50
- 繁華街／杏子

Qボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
美樹さやか：それで笑って生きているのが……それが正しい魔法少女だってそう思ってるわけ!? 〜 美樹さやか：答えなさいよっ!!	さやか：感+20 ほむら：感+20

6日目夜

- 展望台／杏子

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
暁美ほむら：……あなたには知る必要のないことよ。 〜 佐倉杏子：(やっぱり、コイツ信用しちゃいけないのかも)	ほむらに警告する。	ほむら：感−10
	杏子に警告する。	杏子：感−30

8日目夜

- 繁華街／杏子 — シナリオ No.17 重なる影

回想1夜

- 杏子の過去 — 杏子：感+80 / No.147 ロッソ・ファンタズマ / No.148 マミと杏子 合体攻撃

9日目夜、次ページへ

DATE

9日目夜

教会／杏子

No.157 手向け

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子 神父の娘ってのはそんなもんさ。損な性分だって自分でも思う。なーんてね。	墓を作ったことを褒める。	杏子：感+20
佐倉杏子 もう二度とやりたくないね。特に、男のために魔法少女になるようなバカの墓なんて作ってらんない。	墓を作ったことをけなす。	杏子：感−20

まどかの家／まどか

まどか：因+10

10日目夕

公園／杏子

ほむら：感+10

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
暁美ほむら ……好きにすればいいわ……。	美樹さやかは戦力にならない。	杏子：感−30
暁美ほむら どうあがいたって変わらない……変えられない……。	美樹さやかとはわかりあえない。	杏子：感+10

11日目夜

陸橋／杏子

Qボタン小「あおる」	因・感・穢の変化
美樹さやか あんたなんかに心配されても嬉しくない。 〜 美樹さやか マミさんの代わりに、この町を守るの。それがどれだけ尊いことか知ってるから。	さやか：感+10 杏子：感−40

杏子：感+40

No.80 まどかの決断1

No.82 まどかの間違い

No.83 トラックの上のソウルジェム1

No.87 事切れたさやか

12日目昼

上条の家／さやか

さやか：感+50

繁華街／杏子

杏子：感+20

13日目夕

さやかの家／まどか

まどか：因+20

さやか：感+50

ほむらの家／ほむら

ほむら：感+20

13日目夜

さやかの家／まどか

まどか：因+10

No.149 営業妨害

14日目夕

教会／杏子

Qボタン大	因・感・穢の変化
驚かせる。	杏子：因+40
普通に姿を現す。	杏子：因+20

回想2朝

子供の頃の杏子

No.150 佐倉家の団欒

回想2昼

教会／杏子

No.151 宣教1

Qボタン大	因・感・穢の変化
忠告しておく。	杏子：因+20
大丈夫だと励ます。	杏子：因+10

回想3昼

説法を行う杏子の父

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子 （どうして、皆っ？席を立たないで！）	まだまだ可能性はある。	杏子：因+40
佐倉杏子 （父さんは正しいことを言ってるんだよっ）	さっさと諦めるべきだ。	杏子：因+20

回想4昼、次ページへ

DATE	イベント	備考
回想4昼	荒れ果てた教会	
回想5昼	門前払いされる杏子の父	
回想6夜	教会／杏子	
回想7昼	繁華街／杏子	No.153 杏子の契約
	杏子魔法少女化	
回想7昼（翌日）	父を励ます杏子	No.152 宣教2
回想8夜	教会／杏子	
	ハコの魔女結界	※杏子レベル1
回想9昼	教会／杏子	杏子：感+20 No.151 宣教1
回想9夜	病院／杏子	
	銀の魔女結界（使い魔のみ）	
回想10朝	教会／杏子	
回想10夜	教会／杏子	No.23 ソウルジェム（杏子）
	銀の魔女結界	
	銀の魔女戦後	杏子：感+100
回想11夕	教会／杏子	No.154 佐倉家の悲劇1 No.155 佐倉家の悲劇2 ※杏子のレベルなどに応じて強化ポイントを入手
14日目夕	回想明け、杏子とさやか	杏子：感+30 シナリオNo.19 届かない言葉
	16日目朝、次ページへ	

荒れ果てた教会

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子：うん。だから、お父さん。諦めちゃ駄目。〜佐倉杏子：諦めるって『希望』を失うってことでしょ？	こっそりりんごを渡す。	杏子：因+10
	こっそり野イチゴを渡す。	杏子：因+20

回想明け、杏子とさやか

Qボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
佐倉杏子：バッカヤロー－－！！！〜佐倉杏子：あたしからの直々の誘いを断りやがって……。	もとからわかりあえない仲だった。	杏子：感+10
	少しは心が通じたんじゃないか。	杏子：感－10

DATE
16日目朝
ほむらの家／ほむら
杏子：感＋10
学校／さやか
Qボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
美樹さやか
変な顔するなよ。仁美と恭介が付き合ったんだ。笑顔で祝福してやろうよ!!
美樹さやか
そう、笑顔。まどかの笑顔はやっぱり可愛いねぇ。
さやか：感＋50
16日目夜
駅／杏子
No.141 もう戻れない場所へ
No.142「あたしって、ほんとバカ」
No.158 臨界点
No.177 魔女生誕
さやか魔女化
※５ターン経過でイベントへ移行
人魚の魔女結界（魔女戦のみ）
Qボタン大
因・感・穢の変化
君もいずれ魔女になるんだ。
杏子：感＋60
願いは叶えた筈だよ。
杏子：感＋20
ほむらの手助け
No.178 結界からの脱出劇１
結界脱出後
杏子：感＋10
ほむら：感＋10
まどかの家／まどか
まどか：因＋20
ほむらの家／ほむら
ほむら：感＋30
繁華街／杏子
17日目夕
繁華街／杏子
No.130 杏子の献身
Qボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
佐倉杏子
……いらねーよ。
美樹さやか
…………。
見込みが少ないことを告げる。
杏子：感−30
あえて応援する。
杏子：感＋20
17日目夜
繁華街／杏子
人魚の魔女結界（使い魔のみ）
絶望する杏子
シナリオ No.20 残された最後の希望だったんだ
杏子魔女化ルート
杏子魔女化
魔女化分岐チェック
人魚の魔女結界脱出後
杏子：感−100
武旦の魔女結界
杏子のソウルジェムの穢れが100%になった状態で、魔女化分岐チェックに到達すると、杏子魔女化ルートへ
武旦の魔女戦後
まどか：因＋30
20日目昼〜夜
まどかの家／まどか
まどか：因＋10
ほむらの家／ほむら
ほむら：感＋50
教会／杏子
28日目夜
ほむらの家／ほむら
ほむら：感＋50
ほむらの家／ほむら
ほむら：感＋50
公園／まどか
まどか：因＋10
30日目昼
学校／まどか
No.4 夢の中で逢った、ような…4
No.6 夢の中で逢った、ような…6
No.8 夢の中で逢った、ような…8
No.159 Breaking Point
No.160 大切な人を、守るため
No.161 私の戦場は、ここじゃないわ
No.162 救済へのカウントダウン１
ほむら時間遡行
杏子魔女化エンド
ほむらルート出現
ほむらの家／ほむら
ほむら：感＋50
学校／まどか
まどか：因＋20
ほむら時間遡行
杏子非魔女化エンド
ほむらルート出現
No.6 夢の中で逢った、ような…6
No.160 大切な人を、守るため
No.161 私の戦場は、ここじゃないわ
No.162 救済へのカウントダウン１
No.163 救済へのカウントダウン２
No.194 ワルプルギスの夜

ストーリー攻略・ほむらルート

「運命はきっと変えられる」

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント1 ほむボタン大の選択肢でルートが変わる特殊構造

ほむらルートは、ほむボタン大の選択肢によってルートが分岐していくという特殊な構造になっている。ほかのキャラクターのルートと違い、ほむボタンで因果値や感情値が変化するだけではないことに注意して進めよう。

◀1日目夜のほむボタン大選択肢分岐は、その後の大きな分岐に影響はないが、直後のストーリー内容などが若干変化する。

攻略のポイント2 ルート分岐の条件となる3つの重要事象

分岐によって起こった事象がさらなる分岐条件となり、その後にも影響をおよぼすほむらルート。「マミの生死」「さやかの魔法少女化」「さやかの魔女化」の3つの事象は、とくに重要な分岐の条件となっている。

◀7日目夕のほむボタン大選択肢でマミの生死が決まる。死亡した場合は、以降マミ関連のイベントはすべて発生しなくなる。

攻略のポイント3 ほむら&杏子エンドはさやか非魔法少女&マミ死亡が条件

ほむら&杏子エンドに到達するには、さやかが非魔法少女であることが1つ目の条件。また、マミが死亡している状態で、17日目朝〜18日目夕で、杏子フラグを回収することが2つ目の条件となる。

◀マミが死亡していて、かつ杏子フラグを回収していない場合は、ほむら1人で影の魔女結界に挑むルートが出現する。

攻略のポイント4 ベストエンド到達へは杏子ルートのクリアが不可欠

ベストエンドへは、マミ生存、さやか魔法少女化の条件を満たしたうえで、22日目夕のほむボタン大で「杏子と共に〜」を選ぶことが条件。ただし、この選択肢は杏子ルートをクリアしていないと出現しない。

◀ベストエンドへ進むルートでは、さやか、マミ、杏子、ほむらの4人で、ワルプルギスの夜戦に臨むことができる。

A ルート

7日目夕
ほむボタン大選択肢分岐
→ マミ死亡 Dルートへ
→ マミ生存 Cルート

9日目夕
ほむボタン大選択肢分岐
※さやかルートをクリアしていないと、自動的にEルートフラグを回収する
→ Eルートフラグ回収
→ さやか魔法少女化 → Fルートフラグ回収

マミ生存 さやか非魔法少女 → CE ルート（パーティ：マミ、ほむら）
マミ生存 さやか魔法少女 → DE ルート（パーティ：ほむら）

12日目夕
ほむボタン大選択肢分岐
→ マミ生存（パーティ：マミ、ほむら）
→ マミ死亡（パーティ：ほむら）
→ さやか魔法少女化 → Fルートフラグ回収

CE・DE 合流ルート

18日目夕
杏子フラグ
※杏子フラグはマミ死亡時のみ回収可能

30日目昼
マミ生存（パーティ：マミ、杏子、ほむら）

杏子フラグ回収済み（パーティ：杏子、ほむら） → ほむら&杏子エンド ボーナスルート出現
杏子フラグ未回収（パーティ：ほむら） → ほむら1人エンド ボーナスルート出現

「運命はきっと変えられる」フローチャート概略

「運命はきっと変えられる」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	非魔法少女	100
さやか	非魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女=さやか

「運命はきっと変えられる」フローチャート

HOMURA ROUTE

DATE

1日目夜

キュゥべえを追いつめたほむら

ほむボタン大選択肢分岐

ほむボタン選択「キュゥべえを捕まえる」

ショッピングモールのまどかとさやか

ほむら：感−10

まどかとさやか
マミとダンジョンに行かない
A ルートへ

ほむら：感+30
No.145　決意の銃弾
No.167　マミ狂乱
No.168　まどかたちの結末
No.169　自己犠牲
No.170　崩壊と終わりの地で
No.171　最期の願い

2日目昼

学校／ほむら

No.27　落下するOL
No.29　魔女の口づけ

2日目夕

学校／まどか

薔薇園の魔女結界

薔薇園の魔女戦後

マミ：感+30

ほむボタン小「つき放す」	因・感・穢の変化
キュゥべえ　マミ、気をつけて。彼女は油断ならない。 キュゥべえ　あくまで目的を口にしないつもりらしい。何か企んでいるのかもしれないよ。	マミ：感−20

3日目昼

学校／まどか

3日目夕

繁華街／まどか

ほむら：感+10

ほむボタン小「つき放す」	因・感・穢の変化
鹿目まどか　あの、事情はよくわからないけど……でも、ほむらちゃんがわたし達のこと心配してくれてるのだけはわかった。 鹿目まどか　だから、ありがとう。	まどか：因+20

陸橋／マミ

ほむら：感−10

ほむボタン小「つき放す」	因・感・穢の変化
キュゥべえ　わかっている？おかしなことを言うなぁ。 キュゥべえ　そういえば、人間には極稀に未来予知ができる個体が発生するとは聞くけど、まさか君がそうなのかい？	マミ：感+20

5日目昼

学校／マミ

ほむら：感+20

5日目夕

繁華街／まどか

まどか：因+10
さやか：因+10

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
鹿目まどか　さやかちゃんいきなりそれは……。 鹿目まどか　そうだけど……	さやか：因+10

病院／マミ

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
巴マミ　ま、そんな話しても仕方ないわね。あなたが倒さないなら、私が行くわ。 巴マミ　それとも、キュゥべえが言うようにグリーフシードだけが目的なの？	マミ：感−10

7日目夕、Aルート　P.052へ

ほむボタン選択
「キュゥべえを撃つ」
No.164 インキュベーターの真実1
No.165 インキュベーターの真実2
まどかとさやかを家に誘うマミ
ほむら：感+10
まどかとさやか
マミとダンジョンに行く
Bルートへ
ほむら：感+30
No.145 決意の銃弾
No.167 マミ狂乱
No.168 まどかたちの結末
No.169 自己犠牲
No.170 崩壊と終わりの地で
No.171 最期の願い
学校／ほむら
No.26 女性を助けるマミ
No.29 魔女の口づけ
学校／マミ
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
巴マミ ……何故？
巴マミ どうしてあなたに
そんなことを言われなければ
ならないの？
マミ：感−10
薔薇園の魔女結界
薔薇園の魔女戦後
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
巴マミ 暁美さん、あなたの目的は
鹿目さんたちの契約を妨害し
ライバルを減らすこと。
巴マミ そのために、あなたは
キュゥべえを殺そうとした。
マミ：感+10
学校／マミ
学校／まどか
まどか：因+10
病院／さやか
さやか：因+10
学校／マミ
マミ：感+20
学校／まどか
ほむら：感+10
No.25 まどかの絵
ほむボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
鹿目まどか わたし、本当のところは
何もわかってないんだね。
鹿目まどか ほむらちゃんのことも……
マミさんのことも……
まどか：因+10
病院／さやか
ほむら：感−10
7日目夕、Bルート P.053へ

A ルート
DATE
7日目夕
病院／ほむら
お菓子の魔女結界
マミの敗北を思い出すほむら
No.41 お菓子の魔女の正体
ほむボタン大選択肢分岐
ほむボタン選択「あなたに任せる」
ほむボタン選択「わからない人ね」
結界を1人で進むマミ
ほむら：感−10
ほむらを捕縛し進むマミ
ほむら：感＋10
お菓子の魔女結界
お菓子の魔女結界
マミ救出成功
No.42 絶体絶命
魔法少女マミ死亡
お菓子の魔女戦
お菓子の魔女戦
8日目昼
ほむボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
巴マミ
だから、誰かのために契約して
人のために戦うって
すごい憧れるの。
暁美ほむら
…………。
マミ：感＋20
学校／マミ
マミ：感＋20
ほむら：感＋10
学校／まどか
ほむボタン小「つき放す」
因・感・穢の変化
美樹さやか
そういうものって！
そんな簡単な話じゃ……。
キュゥべえ
仕方ないよ……。
彼女も奇跡の恩恵を得て
魔法少女になったんだ。
さやか：因＋20
マミが生存している
9日目夕、Cルート
P.054へ
マミが死亡している
9日目夕、Dルート
P.055へ

Bルート

マミが生存している
９日目夕、Cルート
P.054 へ

マミが死亡している
９日目夕、Dルート
P.055 へ

C ルート
DATE
9日目夕
病院／さやか
さやかが魔女退治に同行していない
Aルートを通過している場合
さやかが魔女退治に同行している
Bルートを通過している場合
奇跡なんてないと去るさやか
口出しするなと去るさやか
ほむボタン大選択肢分岐
ほむボタン選択
「自分で美樹さやかを追う」
※さやかルートをクリアしていないと
ほむボタンが出現しない。
その場合、強制的にさやかが
魔法少女にならないルートに進む。
ほむボタン選択
「まどかにお願いする」
キュゥべえがさやかに契約を
持ちかける様を見るほむら
ほむら：感＋10
さやかのことを頼みに
まどかの家に行くほむら
さやか、魔法少女にならない
さやか魔法少女化
Eルートフラグ回収
Fルートフラグ回収
10日目夕
繁華街／杏子
ほむらに共闘を申し出る杏子
杏子：感＋30
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
この街の魔法少女は、
全部そんな奴ばっかり
なのかねェ。
佐倉杏子
じゃあ、仕方がない。
あたしは好きにさせてもらうよ
邪魔をしたら、あんたからぶっ潰す。
杏子：感－20
ほむボタン小「つき放す」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
あんたにぶつかったせいで
せっかくの飯が台無しじゃ
ないのさ。
佐倉杏子
どーしてくれんの！？
杏子：感＋30
10日目夜
さやかが魔法少女の場合出現
さやかが非魔法少女の場合出現
繁華街／さやか
ほむら：感＋10
繁華街／さやか
ほむら：感＋20
繁華街／杏子
杏子：感＋20
11日目夕
工業地帯／ほむら
No.20 ソウルジェム（ほむら）
No.57 操られた人々2
No.172 咄嗟の判断
マミが生存している
さやかが非魔法少女
11日目夕、CEルート P.056 へ
マミが生存している
さやかが魔法少女
11日目夕、CFルート P.057 へ

Dルート

学校／さやか
ほむボタン大選択肢分岐
ほむボタン選択「自分で美樹さやかを追う」
※さやかルートをクリアしていないとほむボタンが出現しない。その場合、強制的にさやかが魔法少女にならないルートに進む。
ほむボタン選択「まどかにお願いする」
キュゥべえがさやかに契約を持ちかける様を見るほむら
ほむら：感+10
さやかのことを頼みにまどかの家に行くほむら
さやか、魔法少女にならない
さやか魔法少女化
Eルートフラグ回収
Fルートフラグ回収
繁華街／杏子
ほむらをライバル視する杏子
杏子：感+30
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
なにせ、ここにはさ魔女がうじゃうじゃいるじゃん。
暁美ほむら
…………。
杏子：感−20
ほむボタン小「つき放す」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
あんたにぶつかったせいでせっかくの飯が台無しじゃないのさ。
佐倉杏子
どーしてくれんの!?
杏子：感+30
さやかが魔法少女の場合出現
さやかが非魔法少女の場合出現
繁華街 まどか
まどか：因+10
繁華街 さやか
ほむら：感+10
繁華街 さやか
ほむら：感+20
繁華街 杏子
杏子：感+20
工業地帯／ほむら
No.20 ソウルジェム(ほむら)
No.57 操られた人々2
No.172 咄嗟の判断
マミが死亡している
さやかが非魔法少女
11日目夕、DEルート P.056へ
マミが死亡している
さやかが魔法少女
11日目夕、DFルート P.057へ

CE ルート
DE ルート
DATE
11日目夕
マミとほむらで結界へ
ほむら：感+30
ハコの魔女結界
ほむら1人で結界へ
ハコの魔女結界
マミが生存している場合に出現
12日目昼
展望台／杏子
学校／まどか
ほむら：感+10
病院／マミ
ほむボタン大
因・感・穢の変化
佐倉杏子に声をかける。
杏子：感+20
ここから観察する。
変化なし
ほむボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
巴マミ
ひとりで食べたケーキはしょっぱい味がしたわ。でも今日のケーキは甘い。
暁美ほむら
……ええ。
マミ：感−20
12日目夕
病院／さやか
No.127 絶望の恭介3
ほむボタン大選択肢分岐
ほむボタン選択
美樹さやかを見張る
ほむら：感+30
さやか魔法少女化
Fルートフラグ回収 CF・DFルートに合流
ほむボタン選択
まどかに事情を話す
ほむら：感−20
13日目昼
学校／さやか
13日目夕
マミが生存している場合に出現
学校／まどか
ほむら：感+10
病院／さやか
ほむら：感−10
河川敷／マミ
ほむら：感+10
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
鹿目まどか
なにかあったのかな？
鹿目まどか
上条君のお見舞いにも行ってないみたいだし……どうしたんだろ……。
まどか：因+20
ほむボタン大
因・感・穢の変化
なんとしても美樹さやかを止めないと。
まどか：因+20
キュゥべえを撃つ。
まどか：因+20
14日目夕
繁華街／さやか
ほむら：感−20
シナリオ No.21 奇跡なんて、もういらない
マミが生存している
結界を進むマミとほむら
杏子：感+20
落書きの魔女結界（使い魔のみ）
マミが死亡している
結界を進む杏子とほむら
落書きの魔女結界（使い魔のみ）
14日夕のほむボタン大で「なんとしても美樹さやかを止めないと」を選択した
14日夕のほむボタン大で「キュゥべえを撃つ」を選択した
15日目昼
病院／さやか
病院／さやか
ほむら：感+20
16日目夕、CE・DE合流ルート P.058へ

ＣＦルート

さやか、マミ、ほむらで結界へ
マミ：感+20
ほむら：感+20

ハコの魔女結界

ハコの魔女戦後
さやか：感+30

ＤＦルート

さやかとほむらで結界へ
ほむら：感+20

ハコの魔女結界

ハコの魔女戦後
さやか：感+30

学校／まどか
ほむら：感+20

展望台／杏子
杏子：感+20

マミが生存している場合に出現
病院／マミ

ほむボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
巴マミ　いえ、助けてもらったのは私の方だし。 ～ 巴マミ　命懸けの祈りに見合うだけの愛を彼から得られるかどうか……。	マミ：感−10

さやかがお菓子の魔女退治に同行していない

さやかがお菓子の魔女退治に同行している

河川敷／まどか
まどか：因+10
No.19 ソウルジェム（さやか）

河川敷／まどか
まどか：因+10
No.19 ソウルジェム（さやか）

ほむボタン小「つき放す」	因・感・穢の変化
美樹さやか　あたしはね、大切な人を護るためにこの力を望んだんだ。 ～ 美樹さやか　まどかは、あんたのことを信用してるみたいだけど……あたしにはどうも信用できなかった。	さやか：感−30

通学路／まどか
まどか：因+10

繁華街／さやか
さやか：感+30
さやか：穢+20
ほむら：感−10

マミが生存している場合に出現
ほむらの家／マミ
マミ：感+10

ほむボタン小「とぼける」	因・感・穢の変化
鹿目まどか　……うん。 ～ 鹿目まどか　さやかちゃんの力になってあげて。	まどか：因+10

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
巴マミ　なら、私は気にしてないけど、彼女のほうが嫌がるの、わかるでしょ？ ～ 巴マミ　佐倉さんはきっと私を疎んでいるわ。	マミ：感−20

No.70 さやか×杏子　杏子の余裕2
No.72 さやか×杏子　反撃開始2
No.75 さやか×杏子　ほむらの介入

繁華街／さやか

落書きの魔女結界（使い魔のみ）

結界を抜けるほむら
ほむら：感+10

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
美樹さやか　あたしはね、ただ魔女と戦うためじゃなくて、大切な人を護るために、この力を望んだんだ。 ～ 美樹さやか　それが自分の実力を上回る相手でも。	さやか：感−30

繁華街／杏子
杏子：感+10

さやかの家／さやか
さやか：感+20
ほむら：感+10

16日目夕、CF・DF合流ルート P.059へ

CE・DE合流ルート

20日目夜、CE・DE合流ルートP.060へ

CF・DF合流ルート

繁華街／さやか

マミが生存している

No.84 トラックの上のソウルジェム2
No.86 ほむらの追跡2
No.173 マミ×杏子 無限の魔弾
No.174 マミ×杏子 力の差
No.175 それは糸の切れた人形のようで
さやか：感+50
杏子：感+30

杏子がマミのソウルジェムを投げ捨てる

マミに真実を語る杏子

マミ：感+50
さやか：穢+30
マミ：穢+30
杏子：穢+30

マミが死亡している

さやか：感+50
No.83 トラックの上のソウルジェム1
No.86 ほむらの追跡2
No.87 事切れたさやか

杏子がさやかのソウルジェムを投げ捨てる

ショックを受けて去るさやか

杏子：感+20
さやか：穢+30
杏子：穢+30

繁華街 杏子 / **マミの家 マミ** / **まどかの家 まどか**（ほむら：感+10） / **工業地帯 杏子**

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：なんだよ、その顔。本当さ。他人のために祈ったことを後悔したんだ。 ～ 佐倉杏子：これからは自分のためだけに生きればいい……そう思ってさ。	杏子：感－10

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
佐倉杏子：なんだよ、その顔。本当さ。他人のために祈ったことを後悔したんだ。 ～ 佐倉杏子：これからは自分のためだけに生きればいい……そう思ってさ。	杏子：感－10

学校／さやか

ほむボタン中	選択肢	因・感・穢の変化
鹿目まどか：仁美ちゃん、話って何？わたしが一緒にいちゃ駄目かな？ ～ 志筑仁美：……ごめんなさい。さやかさんと2人っきりでお話をしたいんです。	「私もあなたに話があるの」と話に割り込む。	さやか：感＋20
	「行っては駄目！」と話に割り込む。	ほむら：感＋20

繁華街／さやか（ほむら：感+20） / **河川敷／まどか**（まどか：因+10）

繁華街／さやか

ほむボタン大	因・感・穢の変化
あなたはゾンビじゃない。	さやか：感＋30
あなたにお願いがあるの。	さやか：感－10
あなたも告白すべきだわ。	さやか：感＋50

影の魔女結界

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
鹿目まどか：命懸けで戦っているなんて、言っても、仁美ちゃんに信じてもらえない。 ～ 鹿目まどか：そう思ったら、何も言えなくなっちゃった。	まどか：因＋20

ほむボタン小「はげます」	因・感・穢の変化
巴マミ：こんな私が果たして彼女の力になれるかどうか……。 ～ 巴マミ：わかった。そうするわね。	マミ：感＋20

マミが生存している場合に出現

河川敷／まどか / **教会／杏子**（杏子：感+10） / **工業地帯／マミ**

20日目夜、CF・DF合流ルート P.061へ

CE・DE合流ルート

DATE
20日目夜
マミが生存している場合
マミが死亡している 杏子フラグ未回収の場合
マミが死亡している 杏子フラグを回収している場合
繁華街／杏子
繁華街／杏子
繁華街／杏子
21日目昼
シナリオ No.22 生きる覚悟と死ぬ覚悟
杏子フラグを回収した場合は出現しない
ほむらの家／ほむら
ほむら：感+20
繁華街／杏子
杏子：感+20
学校／さやか
さやか：因+10
22日目夕
23日目夕
工業地帯／ほむら
影の魔女結界
24日目夜
25日目夕
マミが生存している場合
駅／さやか
No.141 もう戻れない場所へ
No.142「あたしって、ほんとバカ」
No.177 魔女生誕
さやか魔女化
ほむボタン大選択肢分岐
ほむボタン選択 佐倉杏子、巴マミに 真実を告げる
ほむボタン選択 佐倉杏子、巴マミに 真実を隠し魔女を倒す
No.179 結界からの脱出劇2
さやかの体を 担いで結界を脱出
人魚の魔女戦
さやかの遺体と対面し、 愕然となるまどか
さやかの死に 愕然となるまどか
マミ：感+20
杏子：感+20
マミ：感+50
杏子：感+30
まどか：因+10
26日目昼、CE・DE合流ルート P.062へ
26日目昼、GNルート P.062へ
26日目昼、Kルート P.063へ

C F ・ D F 合 流 ル ー ト

マミが生存している場合

ほむらの家／杏子

ほむら：感+20
さやか：穢 +80
No.138 狂乱のさやか1

工業地帯／さやか

ほむボタン小「はげます」 因・感・穢の変化

美樹さやか いいじゃない、どうせあたしはゾンビなんだから。魔女を倒すためのゾンビ。

美樹さやか ゾンビが、どんな戦い方をして、怪我したって関係ないじゃない。

さやか：感－30

マミが死亡している場合

ほむらの家／杏子

繁華街／杏子

ほむら：感+10
さやか：穢 +80

ほむボタン小「つき放す」 因・感・穢の変化

佐倉杏子 あのなぁ、あそこまで言われてしかも、グリーフシードまで渡されて……。

佐倉杏子 追う方がどうかしてるだろ？キュゥべえの話がなかったらぶん殴ってるところだ。

杏子：感－20

通学路／まどか

ほむボタン大選択肢分岐

	マミが生存している場合に出現	杏子ルートをクリア済みで出現
ほむボタン選択 まどかと共に美樹さやかを探す	ほむボタン選択 巴マミと共に美樹さやかを探す	ほむボタン選択 佐倉杏子と共に美樹さやかを探す
ファーストフード店の恭介と仁美	協力を申し出るマミ	さやかについて語る杏子
まどか：因+20	マミ：感+30	杏子：感+30
さやかの説得失敗	さやかの説得失敗	さやかの説得成功
さやか：感+50 ほむら：感+20 さやか：穢 +9999	さやか：感+50 マミ：感+20 さやか：穢 +9999	ほむら：感+50 さやか：穢－150
シナリオ No.23 運命はきっと変えられる1	シナリオ No.25 運命はきっと変えられる3	シナリオ No.24 運命はきっと変えられる2

G ルート

公園／まどか

ほむら：感+10
No.176 契約阻止

マミが死亡している場合

駅／さやか

No.141 もう戻れない場所へ
No.142「あたしって、ほんとバカ」
No.177 魔女生誕

さやか魔女化

ほむボタン大選択肢分岐

ほむボタン選択
佐倉杏子に真実を隠し魔女を倒す

人魚の魔女戦

さやかの死に愕然となるまどか

杏子：感+20

26日目昼、GMルート
P.062へ

ほむボタン選択
佐倉杏子に真実を告げる

No.178 結界からの脱出劇1

さやかの体を担いで結界を脱出

さやかの遺体と対面し、愕然となるまどか

杏子：感+30
まどか：因+10

26日目昼、Kルート
P.063へ

I ルート

公園／まどか

26日目昼、Iルート
P.063へ

CE・DE合流ルート
GNルート
GMルート
DATE
26日目昼
杏子フラグ分岐チェック
杏子フラグを回収している場合
繁華街 杏子
杏子：感+10
繁華街 杏子
ほむら：感+20
学校 まどか
分岐N
学校 まどか
分岐M
ほむボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
佐倉杏子 まぁ、あんなバカ親父のことなんか、今さらどうだっていいんだけど……。
〜
佐倉杏子 あんたじゃないけど あたしにも一応大切なモノがあるってことだよ。
杏子：感−20
26日目夜
まどかの家 まどか
ほむら：感+10
教会 杏子
27日目昼
まどかの家／まどか
No.188 キュゥべえの眼差し
No.189 かつての魔法少女 1
No.190 かつての魔法少女 2
No.191 かつての魔法少女 3
No.192 かつての魔法少女 4
No.193 かつての魔法少女 5
29日目夜
ほむらの家／まどか
杏子フラグを回収している場合
杏子フラグを未回収の場合
マミが生存している場合
分岐Lを通っている
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
30日目昼
ワルプルギスの夜に挑む ほむらと杏子
ワルプルギスの夜に1人で挑むほむら
ワルプルギスの夜に挑むほむら、マミ、杏子
ワルプルギスの夜に1人で挑むほむら
No.2 夢の中で逢った、ような…2
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
No.2 夢の中で逢った、ような…2
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
舞台装置の魔女戦（ワルプルギスの夜）
舞台装置の魔女戦（ワルプルギスの夜）
ワルプルギスの夜に勝利するほむらと杏子
勝利するも力尽きるほむら
No.136 杏子、去る
No.186 ワルプルギスの夜との激戦
No.197 まどか契約 3
ほむら＆杏子エンド ボーナスルート出現
ほむら1人エンド ボーナスルート出現

Kルート
Iルート
学校／杏子
ほむボタン選択肢分岐
ほむボタン選択
先回りして美樹さやかだった魔女を倒す
ほむボタン選択
2人のなりゆきを、影から見守る
人魚の魔女結界
人魚の魔女結界
ほむら：感+20
No.181 激昂の杏子
助けに入るほむら
No.180 まどかの説得
No.183 杏子奮戦
人魚の魔女戦後
人魚の魔女戦後
杏子：感+20
マミが生存している場合
マミが生存している場合
マミの自殺
自殺を図るマミを説得
ほむら：感+20
マミ：感−30
No.182 さよなら
シナリオ No.26 マミの死
魔法少女マミ死亡
分岐 L
分岐 M
分岐 N
学校
まどか
繁華街
まどか
ほむらの家
ほむら
No.187 さやかの葬儀
シナリオ No.27 最後に残った道しるべ
No.188 キュゥべえの眼差し
No.189 かつての魔法少女1
No.190 かつての魔法少女2
No.191 かつての魔法少女3
No.192 かつての魔法少女4
No.193 かつての魔法少女5
ほむらの家／まどか
ほむら：感+20
マミが生存している場合
マミが死亡している場合
学校
さやか
まどか 因+20
学校
さやか
まどか：因+20
ほむらの家
ほむら
分岐 H
ほむらの家／まどか
分岐 M を通っている
分岐 N を通っている
分岐 H を通っている
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
ワルプルギスの夜に挑むほむらと杏子
ワルプルギスの夜に挑むほむら、マミ、杏子
ワルプルギスの夜に挑むほむら、さやか、杏子
ワルプルギスの夜に挑む魔法少女4人
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.194 ワルプルギスの夜
No.3 夢の中で逢った、ような…3
No.184 契約の輝き
No.185 わたしの、最高のともだち
No.195 まどか契約1
No.196 まどか契約2
No.197 まどか契約3
No.198 まどか契約4
No.199 まどか契約5
No.200 まどか契約6
No.201 まどか契約7
No.202 まどか契約8
No.203 救済する白き光
No.204 わたしの、最高のともだち1
No.205 わたしの、最高のともだち2
舞台装置の魔女戦（ワルプルギスの夜）
全ての魔女を消し去りたいと願いまどか、キュゥべえと契約
アニメ準拠エンド
ボーナスルート出現
舞台装置の魔女戦（ワルプルギスの夜）
勝利後にみんなでお茶会
No.215 ご褒美のお茶会
ベストエンド
ボーナスルート出現

ストーリー攻略・ボーナスルート

「想いは現実を越える」

ストーリーフローチャート攻略ポイント解説

攻略のポイント1 ボーナスルートならではのイベントCGを回収しよう

ルート構成はシンプルで、とくに大きな分岐もない。原作アニメでは見られなかったキャラクターの行動やストーリー展開を楽しみつつ、本作ならではのイベントCGを回収していこう。

◀周りの変化に悩むまどか。そんな彼女に自信を持てと、ほむらがしかりつける。気合注入のビンタがなんとも印象的。

攻略のポイント2 5人の魔法少女で挑むワルプルギスの夜

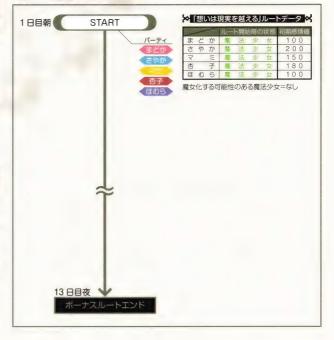
各キャラクターのルートでは不可能だった、ワルプルギスの夜に魔法少女5人で挑むことができるのもボーナスルートならでは。まどか&さやかの親友コンビを中心に戦うなんてことも可能だ。

◀5人なら勝利確実!?……と思いきや、戦闘の勝敗に限らず、イベントでワルプルギスの夜に敗北したことになってしまう。

「想いは現実を越える」フローチャート概略

「想いは現実を越える」ルートデータ

	ルート開始時の状態	初期感情値
まどか	魔法少女	100
さやか	魔法少女	200
マミ	魔法少女	150
杏子	魔法少女	180
ほむら	魔法少女	100

魔女化する可能性のある魔法少女=なし

Column 原作アニメとはまったく違うストーリー展開！

体育会系のほむら

▲転校早々、体育会系のあいさつをするほむらに、さやか達はドン引きしてしまう。

マミがアイドル!?

▲ほむらの後押しもあり、マミがアイドルとなってCDデビュー。当人もノリノリ。

勃発！　さやか vs 仁美

▲恭介をめぐって、ライバル同士がガチンコ対決。仁美の渾身の1発がさやかにヒット！

ノロけるさやかと恭介

▲魔法少女であることを暴露するさやかと、ショックを受けるどころか感動する恭介……。

杏子がグリーフシードを独占？

▲見滝原の魔女狩りをほかの魔法少女から託された杏子。そこには山盛りのグリーフシードが！

キュゥべえが現場放棄!?

▲ほむら主導で協力体制を築く魔法少女達に、あきれるキュゥべえ。もはや現場放棄!?

「想いは現実を越える」フローチャート

BONUS ROUTE

DATE
5日目朝
通学路／さやか
さやか：感+10
ほむボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
暁美ほむら ん? 青春って そういうものじゃ ないのかしら?
美樹さやか そうかなぁ……。 もう21世紀 なんだけど……。
佐倉杏子に話を通す。
杏子：感−10
まどかに話を通す。
まどか：感+10
5日目昼
学校／ほむら
公園／さやか
さやか：感−10
陸橋／杏子
ほむボタン小「はげます」
因・感・穢の変化
佐倉杏子 大量だぜ。こんなに沢山の グリーフシードを1人で もらっちまっていいのか?
佐倉杏子 こんなんじゃ、退屈しすぎ ちゃうね。ちったぁ面白味 もないとさ。
杏子：感−20
5日目夕
河川敷／さやか
No.207 思い人たちの決闘
No.208 ほむらの優しさ
5日目夜
公園／さやか
さやか：感+10
ほむら：感+30
6日目朝
通学路／まどか
さやかの家／さやか
まどか：感+20
6日目昼
学校／まどか
教会／杏子
ほむら：感−10
ほむボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
佐倉杏子 あんた言ったよね。 この街のグリーフシードは あたしのモンだって。
暁美ほむら はいはい、返すわよ。 その槍を引っ込めなさい。 でも、よかったわ……安心した。
魔法で一個奪ってみる。
ほむら：感+30
自分のグリーフシードを使う。
杏子：感+20
6日目夕
繁華街／ほむら
まどか：感+20
さやか：感+10
ほむら：感+30
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
鹿目まどか でも、わたしも魔法少女だし 使命を果たしたいの。
鹿目まどか そりゃ、まだ見習いみたいなものだし 皆に迷惑かけるかもしれないけど、で きることもできないって、何だか違う。
まどか：感+20
6日目夜
まどかの家／まどか
7日目朝
さやかの家／さやか
さやか：感+10
繁華街／杏子
7日目昼
学校／ほむら
ほむら：感+30
繁華街／マミ
マミ：感+20
7日目夕
病院／さやか
さやか：感+10
No.209 魔法少女さやかのシアワセ
シナリオ No.30 さやかの告白
ほむボタン中
選択肢
因・感・穢の変化
上条恭介 そっか、じゃあ用事 って戦いに行くこと だったんだね。
美樹さやか え?
佐倉杏子を確認。
杏子：感+20
巴マミを確認。
マミ：感+30
7日目夜、次ページへ

DATE
7日目夜
公園／ほむら
お菓子の魔女戦
8日目昼
学校／まどか
8日目夜
陸橋／さやか
ほむら：感−10
9日目朝
通学路／杏子
杏子：感+10
9日目夜
教会／杏子
No.210 二人の野望
シナリオ No.31 二人の野望
10日目昼
学校／まどか
まどか：感−10
展望台／ほむら
10日目夕
繁華街／まどか
No.211 マミ、アイドルデビュー！
10日目夜
まどかの家／まどか
まどか：感+20
No.212 気合い注入！
ほむボタン小「とぼける」
因・感・穢の変化
鹿目まどか
だって、わたしには、何になりたいって気持ちがないんだよ。マミさんやさやかちゃんや、杏子ちゃんみたいに。
鹿目まどか
今、皆が楽しそうにやってることが羨ましいだけなのかなぁ。
まどか：感−30
11日目夕
繁華街／マミ
11日目夜
まどかの家
まどか
まどか：感+20
さやかの家
さやか
さやか：感+10
繁華街
マミ
マミ：感+20
No.206 新人アイドル・マミ
教会
杏子
杏子：感+20
ほむボタン小「つき放す」
因・感・穢の変化
佐倉杏子
会ったら会ったであいつのグリーフシードも手に入れてはみたいじゃん？
佐倉杏子
どんだけの魔力があるんだろうなァ。100回ぐらい使えたりして。
杏子：感−20
12日目夜
ほむらの家／ほむら
13日目朝
舞台装置の魔女戦
（ワルプルギスの夜）
No.194 ワルプルギスの夜
No.213 オールスター集合！
※タウンマップなし直接魔女戦へ
勝てない魔法少女達
No.214 不屈の闘志
シナリオ No.32 不屈の闘志
※勝敗に関係なくストーリーが進行
ほむボタン大
選択の結果
バックラーを回す。
いろいろやり直す。
どちらを選んでも結果は同じ
ボーナスルートエンド

Column ほむらルート 4 つのエンディング

ほむらルートの進め方によって変わる 4 つのエンディングパターンをまとめて紹介。
それぞれエンディングごとに違いや特徴があるので、ぜひ、一度は自分の目で確認してほしい。

ほむら１人エンド

まどかを守れたものの、ほむらがワルプルギスの夜との戦いで力尽き命を落とすエンディング。ほむらとしては何度も同じ時間を繰り返し、ようやくまどかが魔法少女になるという運命を変えることができて満足ではあるが…ベストエンディングではないため、寂しい終わり方となる。

▲荒廃した街を背景にスタッフロールが流れる。時間帯は昼→夕→夜に変化する。

ほむら＆杏子エンド

ほむらと杏子がワルプルギスの夜に勝利するエンディング。ほむら１人エンド同様、少し寂しい終わり方。教会の外観や内部が描かれるなど、杏子を全面に押し出したエンディングになっている。

▲さびれ切った現在の教会。夕→夜→朝と時間帯が変化していく。

▲背景は教会の外観から教会内部へ。揺れる木や雲、ろうそくが印象的だ。

▲最後に杏子が立ち去るイベント CG が表示される。

アニメ準拠エンド

エンディングの曲が終わるまで、原作アニメのラストに登場した魔獣が現れるダンジョン内でほむらが戦うミニゲームをプレイできる。4つのなかで最も特殊なエンディング。

◀エンディングに入ると突如ダンジョンパートに突入。BGM が流れている間は操作ができ、BGM 終了と同時にほむらが「浸食する黒き翼」を発動する。

▲原作アニメ最終話に登場した巨大な人型の化物。まどかが世界を改変し、魔女の代わりに出現するようになった。

ベストエンド

ほかとは違う幸せ感が漂うエンド。表示されるイベントCGがセピア調になり、10 秒ごとに切り替わっていく。エンドロールが流れる時間もほかと比べて長くなっている。

▲最後はお茶会のイベント CG。セピア調から徐々にカラーになると、原作のまどかのセリフ「これが私の祈り、私の願い」の英訳「This is my prayer, my wish…」の文字が表示される。

Dungeon Strategy

第②章 ダンジョン攻略

ダンジョンの歩き方

ダンジョン探索の基礎知識

ダンジョンの形状は挑戦するたびにランダムに変化し、同じルートの同じ階層でも、同じ形状になるとは限らない。ただし、基本的には広間と広間を細い通路がつなぐという構成となっており、広間に次の階層への扉やアイテムが配置されるという仕組みだ。また、広間は使い魔がわき出す場所でもあり、運が悪いと大量の使い魔が待ち構えていることもある。なお魔女の出現する階層のみ、ダンジョンの形状は固定。

通常：ランダム

▲通常の階層はランダムに形成され、次の階層への最短距離やアイテムの配置位置などは実際に歩き回ってみないとわからない。

魔女：固定

▲魔女が出現する階層は形状が固定で、どのように移動すれば有利に戦えるか事前に考えておける。ただし、アイテムの位置はランダム。

ターンの概念

ダンジョンでは、1ターンに敵を含む各キャラクターが1回ずつ行動していくというルール（下図参照）が存在する。基本的に、1マスの移動または攻撃（魔法の使用）を繰り返し、使い魔や魔女と戦うという流れだ。このとき魔法の選択ではターンが経過しないが、戦闘キャラクターを変更すると1ターンが経過してしまうので、周囲に使い魔がいる状態での交代は危険を伴うことを覚えておこう。また、一部の魔法にはチャージ時間が設定されており、使用した瞬間には効果が発揮されないため、1～2ターンを無防備に経過させてしまうことになる。使用の際は、そのタイムラグを計算に入れておくこと。

▲倍速状態では1ターンに2回の行動が可能となり、鈍速状態では2ターンに1回しか行動できない。これらの状態異常は地味ながら重要。

キャラクターのステータス

キャラクターには0になると戦闘不能になるHPや、魔法使用時に消費するMP、命中判定やダメージ算出に影響（P.078）するSTRなどのパラメータが設定されており、数値はステータス画面で確認できる。これら以外では感情値と潜在魔力値が重要な要素となるので、個別に解説しよう。

▲感情値は画面右下で確認できるが、潜在魔力値は数値として表示されないため、画面左下のソウルジェムアイコンの、黒くなった部分から判断する。

感情値

感情値は主にアドベンチャーパートのイベントで変化するが、ダンジョンにおいても使い魔を2体以上同時に倒すことで減少（2体：－1、3体：－2、4体：－3、5体：－4、6体以上：－5）する。感情値が影響をおよぼす要素は、下記のとおり。感情値が高いほど魔法で与えるダメージが大きくなる（画面上に倍率が表示）が、潜在魔力値が減少しやすく（＝穢れやすく）なってしまう。

■感情値の高さに比例する要素

- 魔法により与えるダメージ
- 魔法使用時の消費MP
- 魔法使用時の潜在魔力値の減少量
- 自動回復時の潜在魔力値の減少量

潜在魔力値

ソウルジェムの穢れは、下記の要素により減少する潜在魔力値の減少度合いに応じて広がっていく。潜在魔力値の最大値は、初めて魔法少女に変身した際に「初期値＋因果値×0.4」（因果値が1000以上の場合は「初期値＋因果値×0.2＋200」）の数値に設定される。因果値が高いほどソウルジェムが穢れにくくなるのは、潜在魔力値の最大値が因果値に比例するためだ。

■潜在魔力値が減少する要素

- 魔法の使用（消費MPが高いほど減少）
- HP・MPの自動回復
- アドベンチャーパートのイベント（増加する場合もある）

回復の手段

戦闘で減少したHPやMPは、右記のとおりターンが経過するごとにわずかにだが自動回復する。待機コマンドを繰り返してその場で全快させることも可能だが、回復させたぶんだけ潜在魔力値が減少してしまうことには注意が必要だ。その潜在魔力値については、基本的にグリーフシードで回復する。入手できる個数が限られるので、可能な限りソウルジェムが穢れた状態で使いたい。

自動回復とソウルジェムの浄化

■自動回復

- HPは1ターンにつき最大値の1/150だけ回復する
- MPは1ターンにつき最大値の1/300だけ回復する
- HPが1でも減少している場合、MPの回復量は半減する
- 操作キャラクターの回復量は半減する
- 自動回復した場合、潜在魔力値が減少する（感情値に比例）

■グリーフシードの効果

- 回復量は1回目の使用時が100%、2回目の使用時が50%となる
- 感情値が200より高くなると、その値に比例して回復量が減少する
- 最低でも20%は回復できる
- ソウルジェムが完全に穢れている場合は回復できない

キャラクターの成長と強化

経験値が特定の数値まで蓄積するとキャラクターがレベルアップし、HPなどのパラメータが成長する。このとき上昇する数値は、キャラクターごとの成長度（下表参照。数値が高いほど上昇値が高くなりやすい）に応じてランダムに変化するという仕組みだ。なお経験値はダンジョンで使い魔や魔女を倒した際に入手でき、その算出方法は下記にまとめたとおり。基本的にはレベルの高い使い魔や魔女なら、種類を問わず高い経験値を得られる。

ダンジョンで各種強化ポイントを入手した場合は、それを使用することで対応したパラメータを任意に増強することも可能。強化ポイント1につきパラメータが1ずつ増加するというシステムだが、HPは501以上、MPは301以上、それ以外のパラメータは101以上の増加分については、強化ポイント2につき1ずつしか増加しなくなる。以降もHPは150、MPは100、それ以外のパラメータは50だけ増加分が増えるごとに、必要な強化ポイントが1ずつ増えていく。つまり増加分が増えるほど、パラメータの増強は困難になるというわけだ。

なお、レベルアップやパラメータの増強は現在プレイしているルートでのみ有効であり、ほかのルートはもちろんのこと、同じルートをはじめからプレイし直す際にもこれらが引き継がれることはない。唯一の例外は謎の魔女結界（P.073）で、このモードのみ強化した状態が次回のプレイにも反映されるので、存分にパラメータを強化しよう。

▲キャラクターごとに成長の傾向が異なり、少しずつ差が顕著になっていく。例えばまどかは射撃系魔法に向き、さやかは打たれ強くなる。

■初期パラメータと成長度

魔法少女	初期パラメータ									成長度						
	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	潜在魔力値	因果値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI
まどか	206	110	27	32	30	30	28	140	100	10.0	8.3	1.4	1.6	1.5	1.5	1.4
さやか	274	85	34	27	35	30	30	105	60	10.5	6.2	1.6	1.3	1.7	1.5	1.6
マミ	224	94	29	34	30	32	32	140	150	10.1	7.2	1.5	1.7	1.5	1.5	1.5
杏子	252	98	34	30	33	32	33	200	200	10.4	6.7	1.6	1.4	1.6	1.6	1.6
ほむら	198	89	27	35	29	36	32	160	200	9.8	6.4	1.4	1.6	1.4	1.6	1.5

魔女、使い魔を倒した際に得られる経験値の算出法について

操作キャラクターが得られる経験値

●各レベルの基準経験値 × 敵のEXP倍率 ×オーバーキル係数 ＝ 取得経験値（端数は切り上げ）

パーティ内の待機キャラクターが得られる経験値

●各レベルの基準経験値 × 敵のEXP倍率 × 0.5 ＝ 取得経験値（端数は切り上げ）

例：Lv50の薔薇園の手下（造園係）を300ダメージ以上のオーバーキルで倒した場合
Lv50の基準経験値：1705 × EXP倍率：1 ×オーバーキル係数：1.5 ＝ 取得経験値：2558

過剰に与えたダメージによるオーバーキル係数

- 50ダメージ未満の場合：1.0
- 50以上100ダメージ未満の場合：1.1
- 100以上300ダメージ未満の場合：1.3
- 300ダメージ以上の場合：1.5

※敵のEXP倍率はP.082以降を参照

各レベル基準経験値表

Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値	Lv	基準経験値
1	4	11	45	21	208	31	538	41	1059	51	1787	61	2732	71	3901	81	5298	91	6927
2	5	12	55	22	233	32	581	42	1123	52	1872	62	2839	72	4030	82	5450	92	7103
3	6	13	66	23	260	33	626	43	1183	53	1959	63	2948	73	4162	83	5605	93	7281
4	8	14	79	24	288	34	673	44	1255	54	2048	64	3059	74	4296	84	5762	94	7461
5	10	15	92	25	318	35	722	45	1325	55	2139	65	3173	75	4432	85	5921	95	7644
6	13	16	108	26	350	36	773	46	1397	56	2232	66	3288	76	4570	86	6083	96	7829
7	18	17	125	27	384	37	827	47	1471	57	2328	67	3406	77	4711	87	6247	97	8017
8	23	18	143	28	420	38	882	48	1547	58	2426	68	3526	78	4854	88	6414	98	8207
9	29	19	163	29	457	39	939	49	1625	59	2526	69	3649	79	5000	89	6582	99	8399
10	36	20	185	30	496	40	998	50	1705	60	2628	70	3774	80	5148	90	6753		

戦闘の基礎知識

戦闘における、命中率とダメージに関する基本ルールは右記のとおり。相手に与えるダメージを増やすためにはSTRやCONを強化するのが最も重要だが、DEXが命中率だけでなくクリティカル率にも影響を与えるので、あわせて強化しておくとダメージ効率が向上する。防御に関しては、VITとAGIのどちらか数値の高いほうを強化しよう。

命中率とダメージ

■命中率に影響する要素
- 攻撃側のDEXが高いほど命中しやすい
- 攻撃側の魔法の命中値が高いほど命中しやすい
- 防御側のAGIが高いほど命中しにくい
- 最低でも30%の確率で命中する
- 命中率が高いほどクリティカルが発生しやすい（最大50%）

■ダメージに影響する要素
- 魔法の威力、格闘系魔法はSTR、射撃系魔法はCONが高いほど与えるダメージが高い
- 攻撃側の感情値が高いほど与えるダメージが高い
- 防御側のVITが高いほど受けるダメージが減少する
- 属性が有利な場合は与えるダメージが増加し、不利な場合は与えるダメージが減少する
- 攻撃側の潜在魔力値が最大値の50%以下の場合、与えるダメージが減少する

属性の強弱関係

属性とは、右記のような相性を判定するための分類を指す。属性はキャラクター自身と魔法に個別に設定されており、攻撃側は魔法の、防御側はキャラクター自身の属性を参照するという仕組みだ。相性が有利な場合は与えるダメージが25%ほど増加し、チャージを中断させるという効果も得られる。逆に相性が不利な場合は与えるダメージが25%ほど減少してしまうので、戦闘メッセージをしっかり確認しよう。

状態変化の発生

魔法や使い魔のスキルには特殊効果が付与されており、命中時に下表のような状態変化が発生することがある。発生確率は各魔法やスキルに個別に設定されており、完全に無効化するには対応したオートマジックを習得するしかない。なお、状態変化は状態異常と増強効果、そして追加効果の3種類に分類される。状態異常はあとから発生した効果が上書きされ、増強効果は重複が可能、追加効果は瞬間的に効果が発揮されるタイプだ。ちなみに倍速と鈍速は特殊で、互いに打ち消し合う。

状態変化は確実に発生するわけではないが、その効果は大きく、戦局を一変させる可能性を秘めている。無防備になる幻覚はとくに危険なので、無効化できるオートマジックは重宝する。

▲幻覚を発生させる芸術家の魔女の手下は攻撃範囲も広く、難敵中の難敵といえる。幻覚を無効化できる杏子やほむらで対応しないと危険。

状態変化一覧

分類	状態	効果
状態異常	精神汚染	10ターン、ターンごとに最大値の1%ぶんだけMPが減少（MPが0の場合、最大値の1%ぶんだけ潜在魔力値が減少）
	狂化	10ターン、与えるダメージ+50%、受けるダメージ−25%、さらに操作不能となり自動で相手を攻撃
	人間不信	10ターン、戦闘キャラクターの交代不能
	攻撃不能	10ターン、格闘／射撃系魔法が使用不能
	幻覚	5ターン、操作不能となりランダムに行動
	バインド	3ターン、操作不能
	毒	30ターン、ターンごとに最大値の1%ぶんだけHPが減少（1未満にはならない）
	睡眠	操作不能。ターンごとに5%の確率で目覚めるか、ダメージを受けると解除
	鈍速	10ターン、行動回数が2ターンに1回になる。倍速で打ち消し可能
	ソウルジェム紛失	戦闘不能状態になる。ソウルジェムを発見しないとフロア移動不能
増強効果	反射バリア	1ターン、相手の攻撃を反射するバリアを展開
	異常回復	10ターン、ターンごとに最大値の30%ぶんだけHPが回復、HP回復値の10%ぶんだけMPが減少（MPが0の場合、HP回復値の2.5%ぶんだけ潜在魔力値が減少）
	倍速	10ターン、行動回数が1ターンに2回になる。鈍速で打ち消し可能
	VITアップ	5ターン、VIT＋20%
追加効果	吹き飛ばし	後方に相手を強制的に移動
	盗む	アイテムを1個だけ奪う。盗まれたアイテムは、奪った敵を倒すことでドロップアイテムとして取り戻せる
	自爆	行動後、使い魔自身が消滅する
	HPドレイン	与えたダメージの50%ぶんのHPを回復
	MPドレイン（大）	与えたダメージの1/16（大：1/8）のMPを減少させる
	パラメータドレイン	STR、CON、VIT、DEX、AGIのいずれかを1だけ減少させる。回復不能
	レベルドレイン	レベルを1だけ減少させ、それに応じて各パラメータも減少。回復不能

謎の魔女結界

下表の条件を満たすと、エクストラの項目から対応した謎の魔女結界に挑戦できるようになる。謎の魔女結界は因果値を引き継ぎ、感情値は特定値、レベルは魔法少女全員が1の状態でスタートするモード。ただし謎の魔女結界をクリアしたあとは、すべてのステータスを引き継いで新たに結界に挑むことが可能だ。アイテムは引き継がないので、クリア前に使い切ろう。

謎の魔女結界をクリアすると、下表のクリアボーナスがショップに出現する。購入しておくとストーリーの難易度がかなり下がるので、出現した時点でクリアしておきたい。謎の魔女結界でなければ戦えない落書きの魔女、針の魔女、忘却の魔女を図鑑に登録するためにも、積極的に挑戦してみよう。

▲謎の魔女結界においても、基本的なルールは通常のダンジョンと同様。ただし、1階層進むごとに感情値が5ずつ増えていく。

謎の魔女結界データ

結界	出現条件	階層	出現魔女	クリアボーナス
喜悦の結界	まどかルート「夢の中で逢った、ような…」をクリア	5	薔薇園の魔女	各種強化ポイントLv1
充足の結界	マミルート「あなたが側にいてくれるなら」をクリア	9	お菓子の魔女（小）	各種強化ポイントLv2
		10	お菓子の魔女（大）	
愚者の結界	さやかルート「私が願った、奇跡」をクリア	10	ハコの魔女	各種強化ポイントLv3
		20	落書きの魔女	
弾劾の結界	杏子ルート「残された最後の希望だったんだ」をクリア	10	銀の魔女	各種強化ポイントLv4
		20	芸術家の魔女	
		30	人魚の魔女	
忘却の結界	まどかルート、マミルート、さやかルート、杏子ルートをすべてクリアした状態で、ほむらルート「運命はきっと変えられる」をクリア or ボーナスルート「想いは現実を越える」をクリア	10	委員長の魔女	—
		20	おめかしの魔女	
		30	武旦の魔女	
		40	舞台装置の魔女	
		49	針の魔女	
		50	忘却の魔女	

ストーリーと異なる魔法習得方法

ストーリーでは最初からマジックツリーのアイコンがすべて表示されているが、謎の魔女結界では最初は×印が表示されており、右記の手順を踏んで魔法を習得しなければならない。つまり、ストーリーで習得していない魔法は謎の魔女結界では使用不可だ。

ストーリーで魔法を習得させるオススメのポイントは、魔法少女全員がそろうボーナスルートの、舞台装置の魔女と戦う階層（前哨戦）。ここにはスペルブックを高確率でドロップする舞台装置の少女　劇団・シモテが出現するので、全員にすべての魔法を習得させることが可能だ。長期戦に備え、まどかには早めに「天上の祈り」を習得させておくこと。謎の魔女結界のクリアボーナスで、パラメータも強化しておこう。

魔法習得の流れ

・ストーリーで魔法を習得
↓
・ショップに魔法が出現
↓
・ショップで魔法を購入
↓
・謎の魔女結界のマジックツリーに魔法が表示
↓
・謎の魔女結界でスペルブックを使って魔法を習得

攻略のポイント

各結界で出現する使い魔や魔女の種類・レベルは異なるが、基本となる攻略ポイントは共通。以下のことに注意してダンジョンを進んでいこう。

回復手段の確保

HPの回復用に、まどかの「癒しの光」やさやかの「癒しの調べ」を習得しておこう。MPの回復は自動回復に頼るしかないため、次の階層への扉を発見したら、その付近で待機を繰り返して全快させるといい。ただし、魔法や自動回復を多用すると潜在魔力値が減少してソウルジェムが穢れるので、その回復用にまどかの「天上の祈り」を習得しておくことも重要だ。これらの魔法さえ使えれば、長期戦も問題ない。

アイテムを効率よく収集

謎の魔女結界ではパラメータの強化が次回以降のプレイにも引き継がれるため、強化ポイントによる増強が非常に有効。射撃系と補助系の魔法の威力に影響するCONを強化しておくと効果的なので、CON強化ポイントをドロップする舞台装置の少女　劇団・シモテが出現する階層で稼ぐといい。とくに「×3」をドロップする愚者の結界の第13層と「×5」をドロップする弾劾の結界の第29層あたりはオススメだ。また、魔法の習得に必要なスペルブックは、3種類の落書きの魔女の手下が高確率でドロップする。愚者の結界の第8層に出現するので、可能な限り魔法を習得できるように集めておこう。

魔女退治係はほむら

謎の魔女結界の特定の階層には魔女が出現するが、これに手間取ると次の階層の探索に支障をきたす。スムーズに倒すことが望ましいので、特定の魔法少女しか使わないというようなこだわりがない限りは、魔女とはほむらを戦わせよう。まずは、魔女の出現階層に進む扉を発見した際、ほむらの「クロックアップ」またはさやかの「アレグロ」を使用。そして魔女の出現階層に進んだ直後にほむらの「時間停止」を使用すれば、手下の使い魔を無視して一気に魔女に接近し、攻撃を加えることができるのだ。攻撃時は、威力の高い魔法を使えるさやかや杏子に、操作キャラクターを変更してもいい。

アイテムの入手

使い魔を倒すと、特定の確率でアイテムをドロップする（詳細はP. 082からのデータを参照）。アイテムの効果は右表のとおり。なお、強化ポイントには「× 3」「× 5」と付記されたものが存在するが、加算されるポイントがそれぞれ「3」「5」に増えているだけで、効果自体は通常のものと同様だ。ちなみにソウルジェムは、ソウルジェム紛失の状態異常が発生した際に回収することでアイテム欄に登録されるものの、とくに効果はなく、使用もできない。

アイテムデータ

アイテム	効果
まじょのひげ薬	味方1人のHPを200回復
まじょのねっこ薬	味方1人のHPを500回復
まじょの蜜薬	味方1人のHPを全回復
ふしぎなシロップ	味方全員のHPを100回復
おじょうさまリキュール	味方全員のHPを500回復
まほうのなみだ	味方1人の戦闘不能状態を回復
万能薬	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復
スペルブック	マジックツリーで使用して魔法を習得

アイテム	効果
HP強化ポイント	最大HPを強化するポイント
MP強化ポイント	最大MPを強化するポイント
STR強化ポイント	STRを強化するポイント
CON強化ポイント	CONを強化するポイント
VIT強化ポイント	VITを強化するポイント
DEX強化ポイント	DEXを強化するポイント
AGI強化ポイント	AGIを強化するポイント
○○の魔女のグリーフシード	潜在魔力値を回復
○○のソウルジェム	ソウルジェム紛失から回復すると表示

ダンジョンに落ちているアイテム

使い魔を倒す以外でアイテムを入手するには、ダンジョンに落ちているものを発見するという手段がある。どこに何個ずつ落ちているかはランダムだが、階層ごとに落ちているアイテムの種類は下表のように決められている。なお、同じダンジョンや階層でもルートにより落ちているアイテムが異なるので、必要なアイテムがある場合は下記で確認しよう。スペルブックをダンジョンで発見するしかない状況では、とくにアイテムを見逃さないようにしたい。

薔薇園の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
まどか	1-3	まじょのひげ薬	万能薬	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント	VIT 強化ポイント
マミ（使い魔）	1-2	まじょのひげ薬	万能薬	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント	VIT 強化ポイント
さやか（使い魔）	1	まじょのひげ薬	万能薬	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント	VIT 強化ポイント
ほむら	1-3	まじょのひげ薬	万能薬	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント	VIT 強化ポイント

お菓子の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
まどか	1-5	まじょのひげ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
マミ　※回想シーン前	1-4	まじょのひげ薬	HP 強化ポイント	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント	—
マミ　※回想シーン後	1	まじょのひげ薬	万能薬	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント	VIT 強化ポイント
さやか	1-5	まじょのひげ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
ほむら	1-5	まじょのひげ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
番外編	1-5	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント

ハコの魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
まどか	1	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	—	—
マミ	1	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	MP 強化ポイント	CON 強化ポイント
さやか	1-2	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	MP 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	—	—
杏子	1-2	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント
	3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	—	—
ほむら	1-2	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	CON 強化ポイント
	3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	—	—

落書きの魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
さやか（使い魔）	1-2	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	VIT 強化ポイント
さやか（使い魔）　※ソウルジェム捜索時	1	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	VIT 強化ポイント
杏子（使い魔）	1	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	VIT 強化ポイント
ほむら（使い魔）	1-3	まじょのひげ薬	ふしぎなシロップ	スペルブック	HP 強化ポイント	VIT 強化ポイント
ほむら（使い魔）　※さやか魔法少女時	1-3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	—	—

銀の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
マミ（使い魔）　※回想シーン	1-2	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント	—
マミ　※回想シーン	1-3	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント	—
マミ	1-4	ふしぎなシロップ	まほうのなみだ	スペルブック	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント
	5	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント
杏子（使い魔）	1-2	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント
杏子	1-5	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント

影の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
まどか	1-4	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	5	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	—	—
ほむら	1-2	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	3-5	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	DEX 強化ポイント

人魚の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
さやか	1	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
さやか　※ソウルジェム紛失時	1-3	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	スペルブック	CON 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	4-6	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	7	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
杏子　※1回目	1	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	万能薬	—	—
杏子　※2回目	1-3	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	CON 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	4-5	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	STR 強化ポイント	DEX 強化ポイント
ほむら	1	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	CON 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	2	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	STR 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	3	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	万能薬	—	—

芸術家の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
マミ	1-3	まじょのひげ薬	ふしぎなシロップ	万能薬	スペルブック	VIT 強化ポイント
さやか（使い魔） ※ソウルジェム捜索	1	まじょのひげ薬	ふしぎなシロップ	万能薬	スペルブック	VIT 強化ポイント
さやか	1-2	まじょのねっこ薬	万能薬	スペルブック	STR 強化ポイント	VIT 強化ポイント
	3-4	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	5	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—

委員長の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
マミ	1	まじょのひげ薬	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント	AGI 強化ポイント× 3
さやか	1	まじょのひげ薬	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント	AGI 強化ポイント× 3

おめかしの魔女空間

ルート	階層	配置アイテム				
マミ	1	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント

武旦の魔女結界

ルート	階層	配置アイテム				
杏子	1-2	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	STR 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント
	3-4	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	スペルブック	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント
	5	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	万能薬	—	—

暴風圏（舞台装置の魔女結界）

ルート	階層	配置アイテム				
マミ	1-2	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	VIT 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	3-4	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント	CON 強化ポイント× 3
	5-6	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	まほうのなみだ	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	7	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
ほむら	1-2	まじょのねっこ薬	スペルブック	VIT 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	3-4	まじょのねっこ薬	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント	CON 強化ポイント× 3
	5-7	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	8	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
番外編	1-2	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	3-4	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	5-6	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	7	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—

謎の魔女結界

結界	階層	配置アイテム				
喜悦の結界	1-2	まじょのひげ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント	STR 強化ポイント
	3-4	まじょのひげ薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	5	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	まほうのなみだ	—
充足の結界	1	まじょのひげ薬	ふしぎなシロップ	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	2-3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	4-5	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	6	まじょのねっこ薬	万能薬	スペルブック	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	7-9	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	10	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
愚者の結界	1-3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	4	まじょのひげ薬	まほうのなみだ	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	5	まじょのひげ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	6-8	まじょのひげ薬	まほうのなみだ	万能薬	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	9	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	万能薬	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	10	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	11	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	万能薬	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	12-13	まじょのねっこ薬	万能薬	スペルブック	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	14-15	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	16-17	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	CON 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	18-19	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	20	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
弾劾の結界	1-4	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	5-7	まじょのひげ薬	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	万能薬	DEX 強化ポイント
	8	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	万能薬	VIT 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	9	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	まほうのなみだ	VIT 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	10	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	11-12	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	13-14	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 3	STR 強化ポイント	VIT 強化ポイント
	15-16	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 3	STR 強化ポイント	CON 強化ポイント
	17-19	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	MP 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	20	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	21-23	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 3	MP 強化ポイント	VIT 強化ポイント× 3
	24	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 3	MP 強化ポイント	CON 強化ポイント× 3
	25	まじょのねっこ薬	スペルブック	CON 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3	AGI 強化ポイント× 3
	26-27	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	STR 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3	AGI 強化ポイント× 3
	28-29	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	STR 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント× 3
	30	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	—
忘却の結界	1-3	まじょのひげ薬	万能薬	スペルブック	HP 強化ポイント	MP 強化ポイント
	4	まじょのひげ薬	ふしぎなシロップ	まほうのなみだ	STR 強化ポイント	VIT 強化ポイント
	5	まじょのひげ薬	まほうのなみだ	スペルブック	STR 強化ポイント	VIT 強化ポイント
	6	まじょのひげ薬	まほうのなみだ	スペルブック	CON 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	7	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	万能薬	CON 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	8-9	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	STR 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント× 3
	10	まじょのねっこ薬	ふしぎなシロップ	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	11-12	まじょのねっこ薬	万能薬	STR 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3
	13-14	まじょの蜜薬	万能薬	HP 強化ポイント× 5	STR 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3
	15	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	HP 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	16	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	HP 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	17	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	MP 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	18	まじょのねっこ薬	おじょうさまリキュール	MP 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	19	まじょのねっこ薬	スペルブック	MP 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント	AGI 強化ポイント
	20	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	21-22	まじょのねっこ薬	万能薬	HP 強化ポイント× 3	STR 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	23	まじょのねっこ薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント	DEX 強化ポイント
	24-26	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	STR 強化ポイント× 3	CON 強化ポイント× 3	AGI 強化ポイント× 3
	27-29	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	DEX 強化ポイント× 3	AGI 強化ポイント× 3
	30	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	31-35	まじょのねっこ薬	まほうのなみだ	スペルブック	DEX 強化ポイント× 3	AGI 強化ポイント× 3
	36	まじょの蜜薬	スペルブック	HP 強化ポイント× 5	STR 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3
	37	まじょの蜜薬	スペルブック	MP 強化ポイント× 5	STR 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3
	38	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	MP 強化ポイント× 5	STR 強化ポイント× 3	DEX 強化ポイント× 3
	39	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	MP 強化ポイント× 5	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント× 3
	40	まじょのねっこ薬	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	スペルブック
	41	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	MP 強化ポイント× 5	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント× 3
	42	まじょの蜜薬	スペルブック	MP 強化ポイント× 5	CON 強化ポイント× 3	VIT 強化ポイント× 3
	43	まじょの蜜薬	スペルブック	STR 強化ポイント× 5	CON 強化ポイント× 5	VIT 強化ポイント× 5
	44-47	まじょの蜜薬	まほうのなみだ	STR 強化ポイント× 5	DEX 強化ポイント× 5	AGI 強化ポイント× 5
	48-49	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	万能薬	スペルブック
	50	まじょの蜜薬	おじょうさまリキュール	まほうのなみだ	万能薬	—

魔法データ

魔法の習得条件と分類

習得条件を満たしているとマジックツリー（次ページ以降を参照）のアイコンが点灯し、そのアイコンを選択してスペルブックを使用すれば魔法を習得できる。なお習得順はツリーにそう仕様で、途中をスキップはできない。

魔法は攻撃に用いる格闘と射撃、回復などの補助、効果が常時発動する自動（オートマジック）の4種類に分類される。このうちオートマジックは複数のキャラクターに共通することがあり、その効果は下表のとおり。

オートマジックデータ

図鑑No.	オートマジック	効果	習得条件					
			キャラクター	STR	CON	VIT	DEX	AGI
77	格闘 Lv1	格闘系魔法のダメージ+10%	さやか	42	0	42	0	0
			杏子	45	0	45	0	0
78	格闘 Lv2	格闘系魔法のダメージ+20%	さやか	50	0	50	0	0
79	射撃 Lv1	射撃系魔法のダメージ+10%	まどか	0	45	0	40	0
			マミ	0	48	0	45	0
			ほむら	0	76	0	76	0
80	射撃 Lv2	射撃系魔法のダメージ+20%	マミ	0	62	0	55	0
81	格闘防御 Lv1	格闘系魔法で受けるダメージ－15%	さやか	45	0	45	0	0
			杏子	44	0	44	0	0
			ほむら	65	0	69	0	0
82	格闘防御 Lv2	格闘系魔法で受けるダメージ－30%	さやか	50	0	52	0	0
83	射撃抵抗 Lv1	射撃系魔法で受けるダメージ－15%	まどか	0	0	32	0	32
			ほむら	0	0	68	0	74
84	射撃抵抗 Lv2	射撃系魔法で受けるダメージ－30%	まどか	0	0	43	0	40
85	命中 Lv1	命中率+10%	まどか	0	0	0	40	0
			マミ	0	0	0	36	0
86	命中 Lv2	命中率+20%	マミ	0	0	0	66	0
87	回避 Lv1	回避率+10%	杏子	0	0	0	0	49
88	回避 Lv2	回避率+20%	杏子	0	0	0	0	60
89	魔力コントロール Lv1	消費 MP－5%	まどか	40	50	0	45	0
			マミ	35	44	0	40	0
			ほむら	50	60	0	60	0
90	魔力コントロール Lv2	消費 MP－10%	マミ	45	54	0	50	0
91	弱点解析 Lv1	クリティカル率+10%	マミ	0	0	0	44	0
			ほむら	0	0	0	70	0
92	弱点解析 Lv2	クリティカル率+20%	マミ	0	0	0	60	0
93	細心の注意	相手のクリティカルの効果を無効化する	ほむら	0	0	0	55	60
94	自動回復 Lv1	HP／MP の自動回復力+50%	まどか	0	0	42	0	0
			さやか	0	0	43	37	0
95	自動回復 Lv2	HP／MP の自動回復力+100%	さやか	0	0	50	43	0
96	切り返し	10%の確率で近接ダメージの25%ぶんを相手に与える	さやか	48	0	48	0	0
97	浄化	5%の確率で相手を消滅させる	まどか	42	0	0	45	0
98	幻覚	5%の確率で相手を幻覚状態にする	杏子	0	49	0	50	55
99	バインド	5%の確率で相手をバインド状態にする	マミ	0	0	50	50	0
100	HP 吸収	5%の確率で与えたダメージの12.5%ぶんだけ自分の HP を回復する	さやか	45	0	46	40	0
101	経験値増加	入手経験値+10%	まどか	0	0	0	0	40
102	底力	HP が最大値の25%以下の場合に攻撃のダメージ+40%	まどか	0	0	45	0	42
			さやか	0	0	45	0	70
			杏子	0	0	42	0	42
103	盗む	5%の確率で発動し、相手のドロップ確率に応じてドロップアイテムを入手する	杏子	0	0	0	38	0
			ほむら	0	0	0	88	0
104	精神系状態異常無効	狂化、攻撃不能、幻覚、睡眠の状態異常を無効化する	杏子	0	48	53	0	0
			ほむら	0	84	70	0	0
105	肉体系状態異常無効	バインド、毒の状態異常を無効化する	マミ	0	0	45	0	45
106	鈍速無効	鈍速の状態異常を無効化する	さやか	0	0	45	0	39
			ほむら	0	0	0	0	58
107	吹き飛ばし無効	相手の吹き飛ばしの効果を無効化する	杏子	0	0	45	0	45
108	アイテム防御	相手の盗みとソウルジェム紛失の効果を無効化する	杏子	0	0	58	0	58
109	ドレイン無効	相手の HP ドレイン、MP ドレイン、パラメータドレイン、レベルドレインの効果を無効化する	まどか	0	0	49	0	46
			ほむら	0	0	75	0	0

KANAME MADOKA

MAGIC DATA

まどか魔法データ

ストーリーでは、初期状態で「マジカルスタッフ」と「マジカルアロー」を習得している。貫通効果があり、攻撃範囲全体にダメージを与えられるうえに、基本消費MPが2と低い「マジカルアロー」が主力だ。そのほかの攻撃系魔法も攻撃範囲が広く、複数の相手との戦いに向いている。まどかは回復系魔法にも長け、なかでも潜在魔力値を回復させる「天上の祈り」は、謎の魔女結界の攻略に役立つ。オートマジックでは「浄化」の効果が強力で、どんなにHPの高い使い魔でも一撃で倒せる可能性を秘めている。

■オートマジック

- Ⓓ射撃抵抗 Lv1
- Ⓙ経験値増加
- Ⓛ命中 Lv1
- Ⓝ自動回復 Lv1
- Ⓞ射撃 Lv1
- Ⓟ底力
- Ⓠ射撃抵抗 Lv2
- Ⓣドレイン無効
- Ⓤ浄化
- Ⓧ魔力コントロール Lv1

■固有魔法

魔法	図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
Ⓐマジカルスタッフ	1	格闘	衝	28	0	93	ー	5	0	0	0	0	ー
Ⓑマジカルアロー	5	射撃	突	26	2	93	ー	0	35	0	0	0	貫通効果がある
Ⓒ癒しの光	14	補助	ー	200	116	100	ー	0	0	35	0	0	味方1人のHPを回復する
Ⓔ転生の福音	15	補助	ー	500	60	100	1	0	0	35	0	35	戦闘不能状態の味方1人のHPを最大値の50%の状態に回復する
Ⓕスプレッドアロー	8	射撃	突	70	20	90	1	0	36	0	0	0	ー
Ⓖパニエロケット	4	格闘	衝	200	45	75	1	55	0	60	0	0	ー
Ⓗ浄化の光	12	補助	ー	0	40	100	ー	0	0	36	0	36	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復する
Ⓘスーパーマジカルスタッフ	2	格闘	衝	55	4	93	ー	32	0	32	0	0	ー
Ⓚトゥインクルアロー	6	射撃	突	52	8	93	ー	0	40	0	35	0	貫通効果がある
Ⓜトゥインクルスタッフ	3	格闘	衝	40	6	80	ー	36	0	36	0	0	ー
Ⓡ天上の祈り	13	補助	ー	0	150	100	1	0	50	46	0	43	味方1人の潜在魔力値を回復する
Ⓢスターライトアロー	7	射撃	突	84	16	93	ー	0	45	0	45	0	貫通効果がある
Ⓥマジカルスコール	9	射撃	突	180	85	90	1	0	50	0	45	40	ー
Ⓦ救済する白き光	11	補助	ー	0	50	100	1	0	50	0	50	45	10ターン、相手を攻撃不能状態にする(さらに30%の確率で相手は消滅)
Ⓨシューティングスター	10	射撃	突	480	250	95	2	45	55	0	50	0	ー

MIKI SAYAKA
MAGIC DATA

さやか魔法データ

ストーリーでは、初期状態で「エッジ」と「スティンガー」を習得している。「スティンガー」はほかのキャラクターの遠距離攻撃に比べると射程は短いが、相手に急接近して得意の近接戦闘に持ち込めるところが利点だ。また、最大3マス移動できる特性から、広範囲を巻き込むタイプのチャージ攻撃を受けそうになった際の、緊急退避手段としても使える。補助系の魔法では、全員が倍速状態になる「アレグロ」がさまざまな局面で役立つ。オートマジックは、近接戦闘でのダメージ増強を見込める「切り返し」と「HP 吸収」が特徴的だ。

マジックツリー

A - B - D - G - J - P - V
G - L - T - W
A - E - I - M - R
I - N - S
A - C - F - H - O - U - Y
H - K - Q - X

■オートマジック

Ⓖ格闘 Lv1	Ⓢ底力
Ⓚ自動回復 Lv1	Ⓤ切り返し
Ⓝ鈍速無効	Ⓥ格闘 Lv2
Ⓞ格闘防御 Lv1	Ⓧ自動回復 Lv2
Ⓠ HP 吸収	Ⓨ格闘防御 Lv2

■固有魔法

魔法	図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
Ⓐエッジ	16	格闘	斬	32	0	98	—	5	0	0	0	0	—
Ⓑスクワルタトーレ	19	格闘	斬	40	5	90	—	37	0	0	0	0	—
Ⓒスティンガー	22	格闘	突	30	5	90	—	30	0	0	25	0	最大3マスまで前方に移動しながら攻撃する
Ⓓハードエッジ	17	格闘	斬	63	4	98	—	40	0	40	0	0	—
Ⓔ癒しの調べ	30	補助	—	150	86	100	—	0	0	38	0	0	味方1人のHPを回復する
Ⓕ無限旋律	26	補助	—	0	30	100	—	0	0	36	36	0	10ターン、自分を異常回復状態にする
Ⓗ狂想曲	28	補助	—	0	20	100	1	0	30	40	35	0	10ターン、自分を狂化状態にする
Ⓘ浄化の調べ	29	補助	—	0	24	100	—	0	0	40	0	30	味方1人の戦闘不能以外の状態異常を回復する
Ⓙシューティングスティンガー	23	射撃	突	45	5	95	—	0	32	0	0	0	—
Ⓛスパークエッジ	21	格闘	斬	400	60	90	1	43	0	0	39	39	—
Ⓜアレグロ	27	補助	—	0	50	100	—	0	34	0	0	39	10ターン、味方全員を倍速状態にする
Ⓟスプラッシュスティンガー	24	射撃	突	90	11	95	1	0	36	0	40	0	—
Ⓡローレライの旋律	25	射撃	衝	150	90	70	1	0	37	0	0	42	10ターン、相手を睡眠状態にする
Ⓣコラテラルエッジ	18	格闘	斬	105	12	98	—	45	0	45	0	0	—
Ⓦタイフーン	20	格闘	斬	350	120	80	1	50	0	0	45	45	相手を1マス後方に吹き飛ばす

TOMOE MAMI

MAGIC DATA

マミ魔法データ

ストーリーでは、初期状態で「トッカ」「ティーロ」「レガーレ」「ティロ・フィナーレ」を習得している。また、ほむらルートとボーナスルートでは「ティロ・ドッピエッタ」を習得しており、マミルートの回想シーンでは「トッカ」しか習得していない。消費MPは高いものの、「ティロ・フィナーレ」は魔女に大きくダメージを与える手段として序盤から活躍してくれる。補助系の魔法では、相手の攻撃を一切受けなくなるマスを作り出す、「絶対領域」が非常に強力。ほむらの「時間停止」と交互に使えば、敵の攻撃をまったく寄せつけることなく戦える。

マジックツリー

■オートマジック

- Ⓓ命中 Lv1
- Ⓔ魔力コントロール Lv1
- Ⓙ射撃 Lv1
- Ⓚ弱点解析 Lv1
- Ⓞ肉体系状態異常無効
- Ⓠ魔力コントロール Lv2
- Ⓣ弱点解析 Lv2
- Ⓥバインド
- Ⓧ射撃 Lv2
- Ⓨ命中 Lv2

■固有魔法

Ⓐトッカ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
31	格闘	斬	26	0	93	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
5	0	0	0	0	3ターン、相手をバインド状態にする（発動確率：10%）

Ⓑティーロ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
34	射撃	衝	25	1	88	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	37	0	0	0	—

Ⓒレガーレ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
41	補助	衝	0	30	85	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	0	35	0	3ターン、相手をバインド状態にする

Ⓕティロ・ドッピエッタ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
35	射撃	衝	50	7	88	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	41	0	41	0	—

Ⓖレガーレ・ヴァスタアリア

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
42	補助	衝	0	60	80	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	47	0	45	0	3ターン、相手をバインド状態にする

Ⓗティロ・フィナーレ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
39	射撃	突	250	100	100	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	38	0	38	0	—

Ⓘアイギスの鏡

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
44	補助	—	0	40	100	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
40	0	40	0	40	1ターン、自分を反射バリア状態にする

Ⓛテ・ポメリアーノ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
45	補助	—	100	45	100	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	37	0	37	味方1人のHPを回復する

Ⓜトッカ・スピラーレ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
32	格闘	突	60	5	93	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
42	0	0	0	42	3ターン、相手をバインド状態にする（発動確率：10%）

Ⓝ絶対領域

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
43	補助	—	5	33	100	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	45	45	45	5ターン、現在位置に相手の攻撃を無効化するマスを作る

Ⓟ魔弾の舞踏

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
37	射撃	衝	150	65	88	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
45	50	0	45	0	—

Ⓡティロ・ボレー

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
36	射撃	衝	100	16	88	—

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	54	0	50	0	—

Ⓢ黄金の美脚

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
33	格闘	衝	180	30	80	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
48	0	48	0	48	—

Ⓤボンバルダメント

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
40	射撃	突	390	200	100	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	70	0	65	0	—

Ⓦ無限の魔弾

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
38	射撃	衝	220	130	80	1

STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	60	0	55	0	—

SAKURA KYOKO
MAGIC DATA
杏子魔法データ

ストーリーでは、初期状態で「突き」「飛槍」「縛鎖結界」「鉄砕鞭」「打突」を習得している。ただし、杏子ルートでは「鉄砕鞭」を習得しておらず、回想シーンでは「突き」しか習得していない。消費MP0の「突き」は貫通効果があるうえに攻撃範囲が2マスあり、ほかのキャラクターに比べると使い魔との戦闘に有効。魔女との戦いにおいても、チャージ不要で攻撃力の高い「魔女に与える鉄槌」が役立つ。補助系魔法では、効果はランダムだが「食うかい?」が魅力的だ。オートマジックは、アイテム集めに「盗む」が有用。

マジックツリー

A－B、B－C、B－G、B－D、C－E、C－H、E－J－N－R、R－T、H－L－P、P－U、D－I－M－Q、Q－U、D－F、F－K－O－S、S－V、T－W、V－X、W－Y、X－Y

■オートマジック

Ⓓ盗む	Ⓟ精神系状態異常無効
Ⓗ格闘防御 Lv1	Ⓠアイテム防御
Ⓘ底力	Ⓡ回避 Lv1
Ⓜ吹き飛ばし無効	Ⓤ幻覚
Ⓞ格闘 Lv1	Ⓦ回避 Lv12

■固有魔法

Ⓐ突き

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
46	格闘	突	26	0	95	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
7	0	0	0	0	貫通効果がある

Ⓑ飛槍

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
55	射撃	突	36	3	85	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	32	0	0	0	—

Ⓒ縛鎖結界

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
59	補助	—	10	32	100	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	41	0	0	10ターン、自分の前方3マスに移動不可の壁を設置する

Ⓔ鉄砕鞭

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
49	格闘	衝	40	6	90	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
42	0	0	40	0	—

Ⓕ打突

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
53	格闘	突	55	8	85	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
39	0	0	0	39	最大3マスまで前方に移動しながら攻撃する

Ⓖロッソ・ファンタズマ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
58	補助	—	0	40	80	1

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	0	0	73	5ターン、相手を幻覚状態にする

Ⓙ疾風迅雷

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
50	格闘	斬	140	45	90	1

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
44	0	0	0	44	—

Ⓚ連続突き

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
47	格闘	突	45	5	95	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
40	0	0	40	0	貫通効果がある

Ⓛ食うかい?

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
60	補助	—	0	50	100	1

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	0	46	46	—	ランダムに味方全員を回復 ※

Ⓝ魔女に与える鉄槌

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
51	格闘	衝	210	47	90	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
49	0	0	0	49	—

Ⓢ異端審問

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
56	射撃	突	85	17	85	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
0	45	0	45	0	指定した5マスを攻撃

Ⓣ最後の審判

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
52	格闘	突	320	120	90	1

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
58	50	0	0	0	貫通効果がある

Ⓥ三段突き

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
48	格闘	突	92	12	95	—

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
50	0	0	50	0	貫通効果がある

Ⓧ断罪の磔柱

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
57	射撃	突	260	100	85	1

習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
60	55	0	0	0	指定した9マスを攻撃

Ⓨ浄罪の大炎

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
54	格闘	突	440	220	95	1

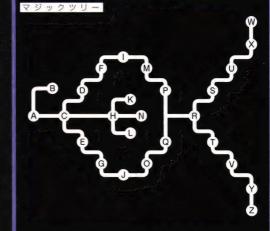
習得条件 STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
63	0	63	0	63	自分のHPが0になる

※ロッキー：全員のHPを威力0で回復、うんまい棒：全員の感情値−10、だんご：全員のMPを威力0で回復、たいやき：全員のHPを威力300で回復、りんご：全員のHPを全回復＆状態異常を回復＆戦闘不能状態を回復

AKEMI HOMURA

MAGIC DATA

ほむら魔法データ

ストーリーでは、初期状態で「鈍器」「時間停止」「時限爆弾」「大口径拳銃」「ディレイマイン」「鈍器そして鈍器」「クロックアップ」を習得している。ただし、さやかルートでは「鈍器」と「時間停止」しか習得していない。「クロックアップ」と「時間停止」を組み合わせれば、10 回連続で行動できるため、戦闘キャラクターを変更したり、チャージ攻撃を使用したりしても反撃を受ける心配がない。習得条件は厳しいが、まどかと同様の「マジカルアロー」は複数を同時に攻撃でき、オートマジックの「盗む」が発動すると効率よくアイテムを集められる。

■オートマジック

- Ⓘ魔力コントロール Lv1
- Ⓙ細心の注意
- Ⓜ弱点解析 Lv1
- Ⓝ鈍速無効
- Ⓡ射撃 Lv1
- Ⓢ射撃抵抗 Lv1
- Ⓤ格闘防御 Lv1
- Ⓦドレイン無効
- Ⓧ精神系状態異常無効
- Ⓨ盗む

■固有魔法

Ⓐ鈍器

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
61	格闘	衝	26	0	85	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	5	0	0	0	0	—

Ⓑマジカルアロー

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
67	射撃	突	26	2	90	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	90	0	0	0	貫通効果がある

Ⓒ時間停止

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
76	補助	—	0	89	100	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	30	35	30	5ターン、相手のターンをスキップする

Ⓓ時限爆弾

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
70	射撃	—	50	10	80	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	0	40	0	—

Ⓔ大口径拳銃

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
64	射撃	—	23	1	90	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	43	0	0	0	—

Ⓕディレイマイン

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
73	補助	—	10	15	100	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	40	50	0	前方1マスの地点に、何者かが進入または10ターン経過で爆発する地雷を設置する

Ⓖ鈍器そして鈍器

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
62	格闘	衝	65	7	85	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	35	0	35	0	0	—

Ⓗ空間跳躍

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
74	補助	—	0	50	100	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	0	40	40	現在のフロアのスタート地点（使い魔がいる場合は最も近い地点）に移動する

Ⓚクロックダウン

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
72	補助	—	0	30	80	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	78	0	0	70	10ターン、相手を鈍速状態にする

Ⓛクロックアップ

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
75	補助	—	0	30	100	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	0	0	65	10ターン、味方全員を倍速状態にする

Ⓞ分隊支援火器

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
65	射撃	—	52	7	90	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	62	0	62	0	—

Ⓟ閃光手榴弾

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
71	補助	—	0	40	80	—

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	0	0	72	0	10ターン、相手を攻撃不能状態にする

Ⓠ対戦車兵器

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
66	射撃	—	120	38	85	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	67	57	67	0	—

Ⓣ危険物第四類

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
63	格闘	—	170	86	90	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	64	0	64	0	64	—

Ⓥ対艦ミサイル

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
68	射撃	—	260	105	85	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	0	86	0	83	0	—

Ⓩ侵食する黒き翼

図鑑	分類	属性	威力	MP	命中	チャージ
69	射撃	—	380	200	95	1

習得条件	STR	CON	VIT	DEX	AGI	備考
	80	95	0	0	90	—

使い魔＆魔女データ

使い魔＆魔女データの見方

❶登録される図鑑の番号

❷画像

❸名前と説明

❹各ルートおよび結界での登場レベル

ま：まどかルート
マ：マミルート
さ：さやかルート
杏：杏子ルート
ほ：ほむらルート
ボ：ボーナスルート
喜：喜悦の結界
充：充足の結界
愚：愚者の結界
弾：弾劾の結界
忘：忘却の結界

❺落とす可能性のあるアイテムと場所

ドロップ率の表記のないアイテムは 20％で入手可能
ドロップ率が 0％、50％、70％、100％のみ表記
例：忘却の結界の針の魔女の手下（33！3）
「まほうのなみだ」ドロップ率 50％の場合
表記：まほうのなみだ（忘 {50}）
階層によってドロップ率が異なる場合
例：忘却の結界の落書きの魔女の手下（ビューン）
「スペルブック」ドロップ率 70％、100％の場合
表記：スペルブック（忘 {70、100}）

❻本体の属性

斬：斬属性（弱点は突属性）	突：突属性（弱点は衝属性）
衝：衝属性（弱点は斬属性）	無：無属性（弱点はなし）

❼行動速度

倍速：倍速状態	鈍速：鈍速状態

❽状態変化に対する耐性

消：消滅無効	吹：吹き飛ばし無効
即：即死無効	睡：睡眠無効
体：HP 吸収無効	拘：バインド無効
盗：盗む無効	幻：幻覚無効
鈍：鈍速無効	攻：攻撃不能無効

❾ Lv1 時のパラメータ

H P：体力値	M P：魔力値
STR：格闘攻撃値	CON：射撃攻撃値
VIT：防御値	DEX：命中値
AGI：回避値	

❿レベルアップによる成長値

● ステータス計算式
Lv1 時のステータス+｛成長値×（敵 LV－1)｝
例：Lv5の薔薇園の手下（造園係）のHPの場合
Lv1 時の HP58+{HP成長値3×(Lv5－1)}=Lv5時のHP70

⓫倒した際の入手経験値への影響値

経験値算出法については P.071 を参照

⓬使用するスキル

属性：スキルが持つ攻撃の属性
タイプ：スキルのタイプ。格闘、射撃、補助の 3 種類
威力：スキルの威力
命中率：スキルの命中率
チ：チャージターン。スキル発動にかかるターン数
ク：クールターン。スキル使用後、再行動までのターン数
付加効果：スキルに付加されている状態変化
発動率：付加効果の発動率
効果時間：状態変化が発生した際の有効ターン数
攻撃範囲：スキルの攻撃範囲図に対応

⓭スキルの攻撃範囲を示した図

赤：使い魔＆魔女の位置
黄：攻撃範囲

魔女データについて

P.088～103 の魔女データは、使い魔データに魔女戦時のマップと攻略ポイントを加えたものになる。使い魔ページと異なるデータは以下のとおり。

ドロップアイテム：ドロップアイテムなしのため除外
魔女戦時マップ：魔女戦時の固定マップデータ
登場使い魔：魔女戦時に登場する使い魔の一覧
魔女戦の攻略ポイント：①～③の 3 つに分けて説明
魔女戦での使い魔の対処法：同時に登場する使い魔の対処法

No.1

薔薇園の魔女の手下（造園係）

攻撃範囲が狭く、射程の長い魔法を使えば近づかれる前に倒すことが可能。複数に囲まれなければ苦戦することは少ない。

登場レベル：ま：Lv5／マ：Lv5／さ：Lv5／ほ：Lv20／喜：Lv1、Lv4、Lv5／愚：Lv17／弾：Lv30／忘：Lv50、Lv85

ドロップアイテム：VIT 強化ポイント（ま、さ、マ、ほ、喜、愚、弾、忘）
万能薬（喜）、CON 強化ポイント× 3（忘）

本体属性	斬	行動速度	－	状態耐性	－

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	58	50	23	21	39	32	32	1
成長値	3	1	2.1	2	1.4	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ハサミ攻撃	斬	格	16	80	0	0	－	－	－	A
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

攻撃範囲図：A／B／C

No.2

薔薇園の魔女の手下（見回り係）

至近距離ではバインドの付加効果を持つ「まきつき」を使用し、それと同時に自爆してしまう。その場合には経験値は入手できない。

登場レベル：ま：Lv5／喜：Lv3／弾：Lv43／忘：Lv51、Lv73、Lv85

ドロップアイテム：AGI 強化ポイント（ま、喜、弾、忘）
AGI 強化ポイント× 3（忘）、VIT強化ポイント× 3（忘）

本体属性	斬	行動速度	－	状態耐性	－

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	37	50	21	20	28	32	48	0.7
成長値	2	1	1.9	1.8	1	1.4	2.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ツタのムチ	斬	格	18	80	0	0	－	－	－	A
巻きつき	無	－	15	60	0	0	バインド、自爆	100	3	A
－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

攻撃範囲図：A／B／C

No.3

薔薇園の魔女の手下（警戒係）

造園係と同じ対処法で対応が可能。囲まれないように狭い通路を利用し、射程の長い魔法で戦えばダメージを受けることはない。

ドロップアイテム：CON強化ポイント（ま、ほ、喜、充、愚、弾、忘）
AGI強化ポイント（愚）、AGI強化ポイント×3（忘）

登場レベル：ま：Lv5／ほ：Lv20／喜：Lv3／充：Lv 8／愚：Lv20、Lv25、Lv26、Lv27／弾：Lv34／忘：Lv51、Lv64、Lv85

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	55	50	23	24	32	32	39	1
成長値	3	1	2.1	2.2	1.2	1.4	1.8	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
体当たり	衝	格	20	80	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.5

お菓子の魔女の手下（帽子の捜索係）

捜索係よりHPが高いため、射程の長い魔法の攻撃で倒し切れずに近づかれることもある。帽子の有無に注目しよう。

ドロップアイテム：スペルブック（ま、さ、マ、ほ、愚、弾、忘）

登場レベル：ま：Lv10／マ：Lv10／さ：Lv6／ほ：Lv25／ボ：Lv12／愚：Lv17／弾：Lv44／忘：Lv54、Lv67、Lv86

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	100	50	24	21	32	29	29	1
成長値	6	1	2.2	2	1.2	1.3	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
体当たり	衝	格	18	80	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.6

お菓子の魔女の手下（捜索係）

複数で登場することが多いため、囲まれてしまうこともある。攻撃範囲は狭いので射程の長い魔法を使えば脅威ではない。

ドロップアイテム：DEX強化ポイント（ま、さ、マ、ほ、ボ、充、愚、弾、忘）
DEX強化ポイント×3（弾、忘）

登場レベル：ま：Lv10、Lv20／マ：Lv10、Lv20／さ：Lv6／ほ：Lv25／ボ：Lv12／充：Lv6、Lv14／愚：Lv15／弾：Lv32、Lv50、Lv52／忘：Lv50、Lv86

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	57	50	23	21	32	29	29	0.9
成長値	3	1	2.1	1.9	1.2	1.3	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
体当たり	衝	格	18	80	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.7

お菓子の魔女の手下（看護係）

射程が長く、ほかの使い魔の後方から攻撃してくることもある。4マス以上の射程を持つ魔法や貫通可能な魔法で攻撃しよう。

ドロップアイテム：まじょのひげ薬（ま、さ、マ、ほ、ボ、喜、充、弾、忘）
まじょのねっこ薬（弾、忘）

登場レベル：ま：Lv10／マ：Lv10／さ：Lv6／ほ：Lv25／ボ：Lv12／喜：Lv1、Lv4、Lv5／充：Lv8／弾：Lv30、Lv34、Lv53／忘：Lv52、Lv70、Lv73、Lv86

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	41	50	21	24	33	27	27	1
成長値	3.3	1	2	2.2	1.2	1.2	1.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
カルテチョップ	衝	格	16	80	0	0	—	—	—	A
メス投げ	突	射	17	60	0	0	—	—	—	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.9

ハコの魔女の手下

「精神攻撃」は軸がずれていても使ってくるため、こちらの攻撃範囲外から一方的に攻撃を受けることもある。位置関係に注意しよう。

ドロップアイテム：万能薬（ま、さ、マ、杏、ほ、喜、愚、弾、忘）

登場レベル：ま：Lv1／マ：Lv5／さ：Lv3／杏：Lv6／ほ：Lv20／喜：Lv3／愚：Lv25、Lv28、Lv31、Lv32、Lv33／弾：Lv42／忘：Lv73、Lv87

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	68	50	23	23	35	32	32	1
成長値	3.7	1	2.1	2.1	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
パンチ	衝	格	14	70	0	0	—	—	—	A
精神攻撃	無	—	12	70	0	0	精神汚染	10	10	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.10

ハコの魔女の手下（電波の使い）

こちらも軸がずれていても攻撃を行ってくる。通路を利用し、1体ずつ倒していくと余計な攻撃を受けることは少なくなる。

ドロップアイテム：CON強化ポイント（さ、マ、杏、ほ、愚、弾）
CON強化ポイント×3（忘）

登場レベル：マ：Lv5／さ：Lv3／杏：Lv6／ほ：Lv20／愚：Lv20／弾：Lv32、Lv44／忘：Lv82、Lv87

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	54	50	22	24	35	32	32	1
成長値	3	1	2	2.2	1.4	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
精神攻撃	無	—	14	70	0	0	人間不信	30	10	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.12

落書きの魔女の手下（ビューン）

射程が長く常に倍速状態の強力な使い魔。複数いる場合はマミの「レガーレ」やほむらの「閃光手榴弾」で、攻撃を封じると安全だ。

ドロップアイテム	スペルブック（さ(70)、杏(70)、ほ(70)、愚(70)、弾(70)、忘(0、70)）

登場レベル
さ：Lv6／杏：Lv6／ほ：Lv15／愚：Lv22、Lv29、Lv34／弾：Lv42／忘：Lv54、Lv60、Lv92

本体属性	衝	行動速度	倍速	状態耐性	鈍

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	52	50	21	25	35	39	48	0.7
成長値	3	1	1.9	2.2	1.3	1.8	2.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
射撃攻撃	衝	射	26	55	0	0	—	—	—	A
変身	—	—	0	100	0	0	—	—	—	B

※「変身」は自身を含めた落書きの魔女の手下を、ほかの落書きの魔女の手下に変化させる。

攻撃範囲図 A B C

No.13

落書きの魔女の手下（ブッブー）

攻撃範囲が狭いので、近づかれる前に倒しやすい。ただし、ビューンに変身された場合を考え、囲まれないよう早めに倒しておきたい。

ドロップアイテム	スペルブック（さ(70)、杏(70)、ほ(70)、愚(70)、弾(70)、忘(0、70)）

登場レベル
さ：Lv6／杏：Lv6／ほ：Lv15／愚：Lv22、Lv29、Lv34／弾：Lv42／忘：Lv54、Lv60、Lv92

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	52	50	21	25	35	39	53	0.7
成長値	3	1	1.9	2.2	1.3	1.8	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
アイテム強奪	無	—	20	70	0	0	盗む	50	1	A
拳銃攻撃	突	射	15	80	0	0	—	—	—	A
変身	—	—	—	100	0	0	—	—	—	B

攻撃範囲図 A B C

No.14

落書きの魔女の手下（プカプカ）

逃げながらビューンやブッブーを召喚する。さらに「変身」の併用によって、ビューンが大量に現れると危険なので、優先して倒そう。

ドロップアイテム	スペルブック（さ(70)、杏(70)、ほ(70)、愚(70)、弾(70)、忘(70、100)）

登場レベル
さ：Lv6／杏：Lv6／ほ：Lv15／愚：Lv22、Lv29、Lv34／弾：Lv42／忘：Lv54、Lv60、Lv92

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	52	50	21	21	35	39	48	3
成長値	3	1	1.9	1.9	1.3	1.8	2.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
使い魔召喚	—	—	0	100	0	0	—	—	—	A
変身	—	—	0	100	0	0	—	—	—	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図 A B C

No.16

銀の魔女の手下

常に鈍速状態のため、攻撃を受けずに倒しやすい。しかしHPは高めで、軸がずれていても「錆飛ばし攻撃」が届くため、油断は禁物。

ドロップアイテム	STR強化ポイント（マ、杏、弾、忘） STR強化ポイント×3（弾、忘）

登場レベル
マ：Lv1、Lv3、Lv20／杏：Lv10、Lv13、Lv15／弾：Lv37、Lv39、Lv53／忘：Lv70、Lv80、Lv90

本体属性	突	行動速度	鈍速	状態耐性	攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	75	50	29	24	48	32	32	1.5
成長値	4	1	2.1	2.3	1.8	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
アーム攻撃	突	格	15	80	0	0	—	—	—	A
錆飛ばし攻撃	衝	射	10	70	0	0	鈍速	100	10	B
変身	—	—	—	100	2	0	—	—	—	C

攻撃範囲図 A B C

No.16

銀の魔女の手下（変身後）

「ホイール攻撃」を使用すると使い魔も反動でダメージを受ける。反動ダメージでHPが0になると自滅し、その場合経験値が入らない。

ドロップアイテム	STR強化ポイント（マ、杏、弾、忘） STR強化ポイント×3（弾、忘）

登場レベル
マ：Lv1、Lv3、Lv20／杏：Lv10、Lv13／弾：Lv37、Lv53／忘：Lv70、Lv80、Lv90

本体属性	衝	行動速度	倍速	状態耐性	鈍、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	75	50	25	17	40	32	32	1.5
成長値	4	1	2.4	1.6	1.5	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ホイール攻撃	衝	格	8	80	0	0	吹き飛ばし	—	—	A
全速力攻撃	衝	格	30	80	1	0	ソウルジェム紛失	100	—	B

※「全速力攻撃」は謎の魔女結界でのみ使用。

攻撃範囲図 A B C

No.18

影の魔女の手下

近距離で戦う場合は、壁を背にして吹き飛ばされないようにしよう。射程の長い魔法を使用して、距離をとって戦うほうが倒しやすい。

ドロップアイテム	DEX強化ポイント（ま、ほ）、AGI強化ポイント（ま、ほ、弾、忘） AGI強化ポイント×3（忘）

登場レベル
ま：Lv3／ほ：Lv25／弾：Lv34、Lv47／忘：Lv62、Lv70、Lv88

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	70	50	24	21	37	36	36	0.9
成長値	3	1	2.2	2	1.2	1.6	1.6	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
貫き	突	格	16	80	0	0	吹き飛ばし	100	1	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図 A B C

No.19

影の魔女の魔法（サハスラブジャ）

常に倍速状態なので攻撃力が高く、注意が必要。幸い HP は低いので、通路におびき出し、射程の長い魔法で早めに倒そう。

ドロップアイテム	DEX 強化ポイント（ま、ほ、充、愚） DEX 強化ポイント× 3（忘）

本体属性	斬	行動速度	倍速	状態耐性	鈍

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	56	50	22	19	32	32	32	0.9
成長値	3	1	2	1.8	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
引掻き	斬	格	20	80	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
ま：Lv3 ／ほ：Lv25 ／充：Lv10 ／
愚：Lv20、Lv26、Lv27 ／
忘：Lv60、Lv88

攻撃範囲図
A
B
C

No.21

人魚の魔女の手下（楽団員）

使い魔の VIT を上げる補助スキルを使う。楽団員は移動できず方向も変えられないので、側面や後方から一方的に攻撃できる。

ドロップアイテム	スペルブック（さ、杏、充、弾、忘） VIT 強化ポイント（さ）

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	吹、幻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	62	50	21	25	32	32	26	1.2
成長値	3.3	1	2	2.3	1.2	1.4	1.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
衝撃波攻撃	衝	射	28	100	0	1	吹き飛ばし	100	1	A
守りの演奏	—	補	—	100	0	5	VIT アップ	100	5	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
さ：Lv20 ／ 杏：Lv20 ／ 充：Lv10、Lv12、Lv14 ／ 弾：Lv40、Lv52、Lv59 ／忘：Lv58、Lv62、Lv64、Lv93

攻撃範囲図
A
B
C

No.22

人魚の魔女の手下（バックダンサーズ）

攻撃範囲は 1 マスと狭く、付加効果を持つ攻撃を行わない。射程の長い魔法には無力なので、近づかれる前に倒してしまおう。

ドロップアイテム	ふしぎなシロップ（さ、杏、ほ、愚、弾）、スペルブック（ほ） まじょのねっこ薬（弾）、おじょうさまリキュール（忘）

本体属性	斬	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	50	50	24	23	32	39	53	0.9
成長値	2.6	1	2.2	2.1	1.2	1.8	2.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ダンス	斬	格	30	100	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
ま：Lv20 ／杏：Lv20 ／ほ：Lv30 ／
愚：Lv15、Lv30、Lv31、Lv32 ／
弾：Lv40、Lv50、Lv52 ／
忘：Lv60、Lv76、Lv93

攻撃範囲図
A
B
C

No.23

人魚の魔女の魔法（車輪のしずく）

移動しながら攻撃する「体当たり」が強力。攻撃の反動ダメージで自滅されると、経験値が入手できない。ダメージを調整して倒そう。

ドロップアイテム	VIT 強化ポイント（さ、杏、充、愚、弾、忘） VIT 強化ポイント× 3（弾、忘）

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	68	50	27	13	35	32	26	1
成長値	3.3	1	2.4	1.2	1.3	1.4	1.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
体当たり	衝	格	22	80	0	0	吹き飛ばし	100	1	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
さ：Lv20 ／杏：Lv20 ／ほ：Lv30 ／
充：Lv6 ／愚：Lv15、Lv24、Lv28 ／
弾：Lv40、Lv59 ／忘：Lv56、Lv62、Lv93

攻撃範囲図
A
B
C

No.25

芸術の魔女の手下（代表作）

攻撃範囲は 1 マスと狭いが、HP ドレインの付加効果を持っているので、遠距離から攻撃して、ダメージを受けないように立ち回ろう。

ドロップアイテム	VIT強化ポイント（さ、マ、充、愚、弾） VIT強化ポイント× 3（忘）、AGI 強化ポイント（忘）

使用スキル	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	60	50	24	21	35	32	29	1.2
成長値	3	1	2.2	2	1.3	1.4	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ドレイン攻撃	無	格	20	70	0	0	HP ドレイン	100	1	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
マ：Lv15 ／ さ：Lv6、Lv15、Lv16、Lv20 ／充：Lv8、Lv10 ／
愚：Lv28、Lv29 ／弾：Lv40 ／
忘：Lv57、Lv58、Lv62、Lv70、Lv91

攻撃範囲図
A
B
C

No.26

芸術の魔女の手下（意欲作）

幻覚の付加効果が危険なので最優先で倒そう。「精神系状態異常無効」のオートマジックを取得済みのほむらか杏子で戦うと安全だ。

ドロップアイテム	万能薬（さ、マ、弾、忘）

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	50	50	18	23	35	32	29	1.2
成長値	2.6	1	1.7	2.1	1.3	1.4	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
幻覚攻撃	無	射	15	70	0	0	幻覚	10	5	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場レベル
マ：Lv15 ／
さ：Lv6、Lv15、Lv16、Lv20 ／
弾：Lv47、Lv49、Lv56 ／
忘：Lv56、Lv57、Lv58、Lv91

攻撃範囲図
A
B
C

No.28

委員長の魔女の手下（クラスメイト）

移動攻撃で2マスぶんの距離を詰めてくるので、近づかれやすい。攻撃力は高くないので、射程の長い魔法で迎え撃とう。

ドロップアイテム	AGI強化ポイント（マ、弾） DEX強化ポイント（忘）

登場レベル：マ：Lv20／さ：Lv6／弾：Lv43、Lv47／忘：Lv59

本体属性	斬	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	55	50	26	23	35	32	48	0.9
成長値	2.6	1	2.1	2	1.3	1.4	2.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
蹴り攻撃	斬	格	14	90	0	0	—	—	—	A
蹴り移動攻撃	斬	格	18	90	0	0	—	—	—	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.29

委員長の魔女の手下（ティーチャー）

射程が5マスと長く、倒し切れない場合に近づかれると自爆されてしまう。与えるダメージを調整しながら攻撃しよう。

ドロップアイテム	DEX強化ポイント（マ、さ、愚、弾、忘） AGI強化ポイント（弾、忘）

登場レベル：マ：Lv20／さ：Lv6／愚：Lv17、Lv24、Lv30、Lv31、Lv32、Lv33／弾：Lv44、Lv46、Lv49／忘：Lv52、Lv59

本体属性	斬	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	53	50	21	26	35	32	32	0.9
成長値	3	1	2	2.2	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
メガネカッター	斬	射	13	80	0	0	—	—	—	A
自爆攻撃	衝	格	40	80	0	0	自爆	100	1	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.31

舞台装置の少女 劇団・シモテ

射程が長く、軸がずれていても攻撃できるうえ、吹き飛ばしの付加効果を持っている。軸を合わせて射程の長い魔法で攻撃しよう。

ドロップアイテム	CON強化ポイント×3（マ（50）、ほ（50）、ポ（50）、愚（50）、弾（50）、忘） スペルブック（ポ（70））、CON強化ポイント×5（弾（50）、忘（50））

登場レベル：マ：Lv20／ほ：Lv30／ポ：Lv20、Lv25／愚：Lv27、Lv33／弾：Lv37、Lv56／忘：Lv82、Lv97、Lv99

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	140	50	22	26	32	42	32	2
成長値	6	1	2.2	2.4	1.2	2.2	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
速射攻撃	無	射	20	85	0	0	吹き飛ばし	100	1	A
射撃攻撃	無	射	36	80	1	2	吹き飛ばし	100	1	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.32

舞台装置の少女 劇団・ソデ

「HP回復」と倍速の付加効果を持つ「速度上昇」を使用する。最優先で倒し、ほかの使い魔の強化や回復を食い止めよう。

ドロップアイテム	スペルブック（マ（70）、ほ（70）、ポ（70）、忘（70）） STR強化ポイント×5（忘（50））

登場レベル：マ：Lv20／ほ：Lv30／ポ：Lv20／忘：Lv70、Lv76、Lv82、Lv97

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	105	50	22	25	32	42	32	2
成長値	5	1	2.2	2.3	1.2	2.2	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
HP回復	無	補	20	100	0	3	—	—	—	A
速度上昇	無	補	0	100	1	12	倍速	100	10	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.33

舞台装置の少女 劇団・カミテ

常に倍速状態の強敵。囲まれると非常に危険なので、威力の高い「ティロ・フィナーレ」などで一掃したほうが安全な場合も多い。

ドロップアイテム	STR強化ポイント×3（マ（50）、ほ（50）、ポ（50）、弾（50））、スペルブック（マ（70）、ポ（70）） CON強化ポイント×3（ほ（50））、STR強化ポイント×5（弾（50）、忘（50））

登場レベル：マ：Lv20、Lv25／ほ：Lv30、Lv35／ポ：Lv20／弾：Lv56／忘：Lv80、Lv97、Lv99

本体属性	衝	行動速度	倍速	状態耐性	鈍

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	155	50	26	22	42	38	32	2
成長値	6	1	2.4	2.2	1.8	1.8	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
蹴撃攻撃	衝	格	8	85	0	0	—	—	—	A
拳打攻撃	衝	格	50	90	2	0	MPドレイン	100	1	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.34

舞台装置の魔女の手下（アカハナ）

こちらの攻撃が当たりにくく、睡眠の付果効果を持つ自爆攻撃を行うため、DEXの高いキャラクターで遠距離から攻撃していこう。

ドロップアイテム	まほうのなみだ（マ、ほ、ポ、喜、愚、弾、忘）

登場レベル：マ：Lv20／ほ：Lv30／ポ：Lv20／喜：Lv4／愚：Lv17、Lv25／弾：Lv43／忘：Lv56、Lv76、Lv96

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	60	50	25	24	35	39	48	1.2
成長値	3	1	2.2	2.1	1.3	1.8	2.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
まとわりつく	衝	格	19	70	0	0	MPドレイン	100	1	A
破裂	衝	格	50	80	0	0	睡眠、自爆	100	10	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図
A
B
C

No.35

舞台装置の魔女の手下（アオハナ）

こちらに気づかない限り決まったルートを巡回するので、有利な場所で戦いやすい。軸がずれていても攻撃してくるが、射程は短い。

ドロップアイテム	まじょのねっこ薬（マ、ほ、ポ、充、愚、弾） まじょの蜜薬（忘）

登場レベル：マ：Lv20／ほ：Lv30／ポ：Lv20／充：Lv12、Lv14／愚：Lv22、Lv26、Lv27／弾：Lv37／忘：Lv80、Lv96

本体属性	斬	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	70	50	26	22	40	39	32	1.2
成長値	3.6	1	2.1	2	1.5	1.8	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
砂かけ攻撃	衝	格	22	70	0	0	—	—	—	A
かみつき	斬	格	32	80	0	0	—	—	—	B
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

No.37

おめかしの魔女の手下（ももいろさん）

威力の高い「射撃攻撃」が強力。また、おめかしの魔女が憑依している場合には「砲撃攻撃」が可能になり、攻撃範囲はさらに広がる。

ドロップアイテム	CON 強化ポイント（マ、充、忘） CON 強化ポイント×3（忘）

登場レベル：マ：Lv3／充：Lv12／忘：Lv67、Lv69、Lv76、Lv94

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	鈍

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	62	50	24	26	35	48	23	1.1
成長値	3.3	1	2.1	2.2	1.3	2.2	1	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
射撃攻撃	突	射	30	80	0	0	—	—	—	A
砲撃攻撃(憑依時)	突	射	100	80	1	0	—	—	—	B
変身解除	—	—	—	100	0	0	—	—	—	C

攻撃範囲図：A / B / C

No.38

おめかしの魔女の手下（あかいろさん）

「剣突攻撃」は軸がずれていても攻撃可能なため、現在位置には注意。こちらもおめかしの魔女が憑依すると「砲撃攻撃」を行う。

ドロップアイテム	STR 強化ポイント（マ、忘）、VIT 強化ポイント（忘） STR 強化ポイント×3（忘）

登場レベル：マ：Lv3／忘：Lv67、Lv69、Lv94

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	鈍

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	71	50	26	24	35	39	23	1.1
成長値	3.3	1	2.2	2	1.3	1.8	1	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
刺突攻撃	突	格	36	90	0	0	—	—	—	A
砲撃攻撃(憑依時)	突	射	100	80	1	0	—	—	—	B
変身解除	—	—	—	100	0	0	—	—	—	C

攻撃範囲図：A / B / C

No.40

武旦の魔女の手下・先導

射程が長く、「召喚」で武旦の魔女の手下を呼び出す。「浄化攻撃」はレベルドレインの付加効果を持つので、距離をとって戦おう。

ドロップアイテム	VIT 強化ポイント（杏、忘） VIT 強化ポイント×3（忘）

登場レベル：杏：Lv25／忘：Lv64、Lv73、Lv82、Lv95

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	74	50	26	24	40	39	29	1.3
成長値	4	1	2.4	2.2	1.5	1.8	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
火炎弾	無	射	18	80	0	0	—	—	—	A
浄化攻撃	無	格	15	100	0	0	レベルドレイン	10	5	B
召喚	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C

※「浄化攻撃」は謎の魔女結界でのみ使用。

攻撃範囲図：A / B / C

No.41

武旦の魔女の手下

パラメータドレインの付加効果を持つ「眩惑攻撃」がやっかい。射程は短いので遠距離からダメージを与え、近づかれる前に倒そう。

ドロップアイテム	まじょのひげ薬（杏）、まじょのねっこ薬（弾、忘）

登場レベル：杏：Lv25／弾：Lv46、Lv56、Lv64／忘：Lv64、Lv95

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	65	50	25	23	40	39	29	1.1
成長値	3.3	1	2.2	2.1	1.5	1.8	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
蛇腹攻撃	斬	射	14	80	0	0	—	—	—	A
眩惑攻撃	無	格	10	100	0	0	パラメータドレイン	10	5	B

※「眩惑攻撃」は謎の魔女結界でのみ使用。

攻撃範囲図：A / B / C

No.43

針の魔女の使い魔（33！3）

攻撃範囲が狭く、パラメータもそれほど高くない。遠距離から攻撃することで、近づかれる前に対処することが可能だ。

ドロップアイテム	まほうのなみだ（忘（50））

登場レベル：忘：Lv52、Lv73、Lv92、Lv98

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	—

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	57	50	23	21	32	29	29	3
成長値	3	1	2.1	1.9	1.2	1.3	1.3	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
体当たり	無	格	10	80	0	0	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

攻撃範囲図：A / B / C

薔薇園の魔女

登場レベル	ま：Lv5／ほ：Lv 20／喜：Lv 5

本体属性	突	行動速度	―	状態耐性	消、盗、吹、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	280	50	32	27	39	34	39	9
成長値	20	1	2.8	2.4	1.4	1.6	1.8	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ムチ攻撃	斬	格	60	80	0	0	―	―	―	A
使い魔召喚	―	―	―	100	0	1	―	―	―	A
地雷召喚	―	―	―	100	1	0	―	―	―	B
地雷魔方陣	突	格	50	100	0	0	バインド	100	3	C
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	薔薇園の魔女の手下(造園係)

攻撃範囲図

A　D
B　E
C　F

魔女戦の攻略ポイント①

地雷による移動制限と多数の使い魔による複合攻撃が特徴

離れていると使い魔を召喚し、近づくと周囲に「地雷魔方陣」を複数召喚する。「地雷魔方陣」は目立つので、しっかり位置を確認していれば問題はないが、動けるスペースが一時的に制限されるので注意。さらに魔女の周囲3マスまで近づくと、「ムチ攻撃」による大ダメージを受ける可能性がある。「ムチ攻撃」の範囲内では使い魔への攻撃などの余計な行動を控え、魔女への攻撃に集中したい。

▲魔女にダメージを与えるか接近すると、フロア四隅にある移動位置のいずれかに逃走する。逃走される前に、なるべく威力の高い魔法を使おう。

魔女戦の攻略ポイント②

魔女よりも次々と襲いかかる使い魔の対処を優先していこう

使い魔は倒すたびに召喚されるので、それらを対処しつつ、隙を見て魔女を攻撃していく。使い魔たちをまとめてフロア左右にある狭い通路へと誘い込み、先頭の使い魔にマミの「レガーレ」を使うと、後続も身動きがとれなくなり、一時的にまとめて足止めできる。あとは魔女に近づいて、弱点の衝属性を持つマミの「ティロ・ボレー」など、強力な攻撃をお見舞いしよう。

▲ほむらの魔法「クロックアップ」と「時間停止」を併用すれば、連続10ターンの行動が可能。多くの魔女に通用する定石の攻撃パターンだ。

魔女戦の攻略ポイント③

魔女のムチ攻撃の攻撃範囲外から射撃系の魔法で遠距離攻撃！

ストーリーでこの魔女と戦うことになるのはマミとほむら。どちらも単独での戦闘になる。マミの「ティロ・フィナーレ」なら魔女がフロアの上か下にいる場合のみ、「ムチ攻撃」の攻撃範囲外から一方的に攻撃が可能。だが、使い魔の攻撃を受けるとチャージ状態が解除されてしまうので、先に倒しておこう。

魔女戦での使い魔の対処法

召喚される使い魔の造園係からは、隣接されない限り攻撃を受けることはない。魔女も攻撃範囲内に入らなければ無視できるので、攻略ポイント②を参考に使い魔の行動を封じながらフロア内のアイテムを回収していこう。

◀倒してもすぐに使い魔が召喚されるので、広いフロアでは囲まれないよう注意。

お菓子の魔女

登場レベル	ま：Lv10（1戦目）、Lv20（2戦目）／さ：Lv 6（2戦目）／マ：Lv 10（1戦目）、Lv20（2戦目）／ほ：Lv 25（2戦目）／ボ：Lv 12／充：Lv 14

本体属性（1戦目）	無	行動速度	―	状態耐性	消、即、盗

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値（1戦目）	150	100	23	23	35	32	32	3
成長値（1戦目）	3	1	2.1	2.1	1.3	1.4	1.4	

本体属性（2戦目）	衝	初期状態	―	状態耐性	消、盗、吹、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値（2戦目）	670	100	43	21	35	32	32	10
成長値（2戦目）	22	1	2.9	2	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
使い魔召喚（1戦目）	―	―	―	100	0	0	―	―	―	A
体当たり（2戦目）	衝	格	20	80	0	0	―	―	―	B
かみつき（2戦目）	斬	格	80	100	3	0	―	―	―	B

登場使い魔	お菓子の魔女の手下（捜索係）

攻撃範囲図

A　B　C　D　E　F

魔女戦の攻略ポイント①

使い魔の召喚を続ける第一形態は直接的な攻撃手段を持たない

2種類の形態を持つ魔女。第一形態では魔法少女を無視してフロアを動き回り、使い魔の召喚を繰り返す。ステータスは全体的に低めなので、攻撃範囲の広いマミの魔法「ティロ・フィナーレ」などを使えば、周囲の使い魔もろとも一度に倒すことが可能。撃破後にイベントが発生し、第二形態へと移行。ルートによってはマミが退場するため、まどかやほむらへと操作キャラクターが自動的に変わる。

▲マミルートを除くと、ここでマミは退場となる。なお、さやかルートなどでは第一形態は存在せず、いきなり第二形態からスタートする。

魔女戦の攻略ポイント②

「かみつき」はジャンプを使ってチャージ中に範囲外へ退避しよう

第二形態とは5つの足場を飛び移りながら戦うことになる。最初から数体の使い魔が存在するが追加召喚はない。攻撃パターンは「体当たり」と「かみつき」の2種類で、どちらも魔法少女のいる足場すべてが攻撃範囲だ。とくに威力の高い「かみつき」が危険だが、チャージに3ターンの間があるので、その間にジャンプポイントから隣の足場に移動して回避しよう。

▲魔女との戦いは常にジャンプポイントの上で行う。すぐさま隣の足場へと移動できるので、チャージ攻撃が来るギリギリまで攻撃に集中できる。

魔女戦の攻略ポイント③

効率よくダメージを与えるため魔女の本体属性「衝」に注目しよう

マミルートとボーナスルートでは、マミも第二形態と戦うことになる。マミの魔法「トッカ」なら魔女の弱点を突いて、大ダメージに加えてバインドの状態異常を与えられる。また、まどか&ほむらを使用するさやかルートでは、ほむらの魔法「時間停止」と「クロックアップ」を組み合わせ、移動せず戦う手段もある。

魔女戦での使い魔の対処法

捜索係の使い魔の攻撃手段は直接攻撃のみ。斬属性に弱く、マミの「トッカ」やさやかの「エッジ」なら大ダメージを与えられる。とくに第二形態との戦いでは、足場の移動時に邪魔となることが多いので優先的に倒しておこう。

◀フロアの足場は狭い。使い魔を無視して戦っていると、逃げ道をふさがれてしまう。

ハコの魔女

登場レベル	ま：Lv1／さ：Lv 3／杏：Lv 6／ほ：Lv 20／愚：Lv 24

本体属性	無	行動速度	―	状態耐性	消、即、盗

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	420	50	28	30	35	32	32	8.6
成長値	18	1	2.6	2.8	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
直接攻撃	衝	射	30	100	0	10	吹き飛ばし	100	1	A
精神汚染攻撃	無	射	18	70	0	0	精神汚染	100	10	B
使い魔召喚	―	―	―	100	0	0	―	―	―	A
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	ハコの魔女の手下、ハコの魔女の手下（電波の使い）

攻撃範囲図

A D
B E
C F

魔女戦の攻略ポイント①

変化する魔女の行動を見極めて引き離されないよう注意しよう

魔女のHPが十分にある序盤は、近づいてきて吹き飛ばし効果のある攻撃を仕掛けてくる。だが、HPが半減すると逃げながら使い魔の召喚を行う。逃げに転じた魔女を普通に追っても距離が縮まらないどころか、吹き飛ばし効果や使い魔の妨害によって引き離されていく。これを解消するにはさやかの「スティンガー」や杏子の「打突」といった突進する魔法を使って、移動しつつ攻撃する必要がある。

▲魔女に吹き飛ばされて距離を離されてしまっても、さやかの魔法「スティンガー」なら距離を3マス詰めながら攻撃することができる。

魔女戦の攻略ポイント②

魔女から受けるダメージは少ない回復は考えず魔女のみを集中攻撃

魔女の使うスキルは遠距離からの「精神汚染攻撃」と、吹き飛ばし効果のある「直接攻撃」の2種類。逃げる魔女を追う途中に魔女と使い魔の両方から連続して攻撃を受けるが、どちらの攻撃も威力は低いため、回復は無視して魔女への攻撃に集中して一気に倒そう。なお、ほむらルートなどで戦う場合は、ほむらの魔法「時間停止」も使えるので、魔女から攻撃を受けることなく倒すことも可能。

▲ほむらの魔法「クロックアップ」による倍速などの増強効果は、精神汚染の付加効果によって上書きされるため、あまり有効ではない。

魔女戦の攻略ポイント③

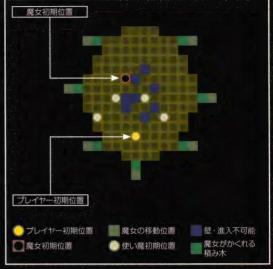
グリーフシードを温存してソウルジェムの穢れを浄化

ストーリーでハコの魔女と戦うのは主にさやかと杏子で、とくにさやかルートではソウルジェムが穢れやすくなったさやかで挑むことになる。魔法が使えなくなると逃げる魔女に非常に追いつきにくくなるので、結界内では可能な限りMPを温存して、魔女戦の直前にグリーフシードで穢れを取り除いておきたい。

魔女戦での使い魔の対処法

ハコの魔女の手下たちは、魔女と同じく遠距離からの「精神汚染」を行ってくる。魔女を追撃する際には邪魔な存在だが、こちらのMPを温存するために積極的に相手をする必要はない。進路を邪魔されたら回り込んで避けよう。

◀弱点となる属性はないが、魔法によってあらゆる状態異常の効果を与えられる。

落書きの魔女

登場レベル	愚：Lv 34

本体属性	衝	行動速度	—	状態耐性	消、盗、吹、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	620	50	29	26	40	39	39	10
成長値	20	1	2.6	2.4	1.5	1.8	1.8	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
かくれんぼ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A
泣く	—	—	0	100	0	0	攻撃不能	100	10	B
使い魔召喚	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場使い魔	落書きの魔女の手下（ビューン、ブップー、プカプカ）

攻撃範囲図

魔女戦の攻略ポイント①

自らは戦わず妨害だけを行い召喚した使い魔を操り続ける魔女

ビューン、ブップー、プカプカという3種類の使い魔を召喚し、魔女自身は直接こちらにダメージを与える攻撃手段を持たない。また、一定のダメージを受けるたびに「泣く」というスキルを使ってくる。このスキルは回避不能で、受けた魔法少女は確実に攻撃不能の状態異常にされてしまう。ターン経過で回復するが、回復を待つより「万能薬」で治療するか、ほかの魔法少女に交代したほうがよい。

▲攻撃不能になっても回復系の魔法は使用できる。まどかが状態異常を回復する効果のある「浄化の光」を習得済みなら魔法で回復してもよい。

魔女戦の攻略ポイント②

かくれんぼで魔女が隠れたらミニマップをチェックせよ！

魔女はHPが減ると特殊なスキル「かくれんぼ」を使用する。このスキルを使うとフロア各隅にある7つの積み木のうち、どれかに魔女が隠れてしまう。ミニマップを見ればどの積み木に魔女が隠れているのかがわかるので、発見したら隠れている積み木を攻撃してかくれんぼ状態を解除しよう。なお、積み木に隠れた魔女は発見されるまでの間、HPが回復するため急いで見つける必要がある。

▲魔女が隠れ始める前にフロアを踏破（フロアのミニマップを全オープン）して、ミニマップに積み木付近の地形が表示されるよう準備する。

魔女戦の攻略ポイント③

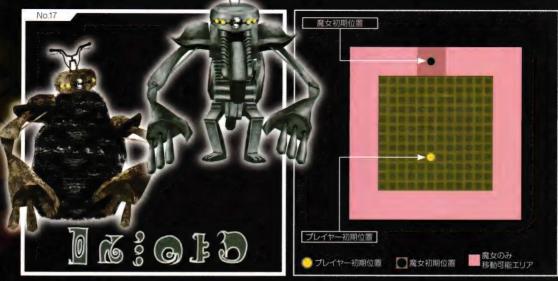
属性面で有利なさやかを使って一気に大ダメージを与えよう

この魔女は愚者の結界30層にのみ出現。弱点属性が「斬」、使い魔ビューンの本体属性が「衝」なので、属性的にさやかが有利。魔女にはさやかの「スパークエッジ」で一度に大ダメージを与えて「泣く」を受ける回数を減らそう。なお、29層の扉前でほむらの「クロックアップ」を使って魔女戦に突入すると有利に戦える。

魔女戦での使い魔の対処法

3種類いる使い魔のなかで最も対処が面倒なのは、倍速＋遠距離攻撃を持つビューン。次に面倒なのはほかの使い魔を召喚するプカプカ。最下層なのでMP消費を気にせず、発見したい、威力の高い魔法でどんどん倒していこう。

◀3種類の使い魔は「スペルブック」をよく落とすので、魔法習得に役立てよう。

銀の魔女

登場レベル	マ：Lv1、Lv3、Lv 20／杏：Lv 15／弾：Lv 39

本体属性	無	行動速度	鈍速(変身前)、倍速(変身後)	状態耐性	消、盗、吹、鈍、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値（変身前）	730	50	34	31	48	32	23	3
成長値（変身前）	22	1	2.9	2.6	1.8	1.4	1	
基本値（変身後）	730	50	43	31	35	48	32	10
成長値（変身後）	22	1	3.1	2.6	1.3	2.2	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
指突き攻撃	衝	格	40	90	1	—	吹き飛ばし	100	1	A
使い魔召喚	—	—	—	100	—	—	—	—	—	B
バイク攻撃（変身後）	衝	格	80	100	2	—	—	—	—	C
変身	—	—	—	100	0	—	—	—	—	D

登場使い魔	銀の魔女の手下

攻撃範囲図

A B C D E F

魔女戦の攻略ポイント①

召喚した使い魔の数により2種類の形態変化を行う魔女

戦闘開始直後は錆びた形態で鈍速の状態だが、戦闘中に使い魔を累計6体召喚すると、すべての錆が落ちて銀色に変化する。銀色形態になるとVITは下がるが、鈍速から倍速に変わりSTRなども強化される。なお、魔女は15ターン経過することで再び錆びた形態に戻るので、倍速状態や強力なスキルがやっかいな銀色形態は避け、錆びた形態の魔女に戻るのを待って戦うのが無難。

▲錆びた形態の魔女と使い魔は鈍速なのでチャージ魔法が狙いやすい。攻撃範囲の広い魔法を使えば、近づかれる前に壊滅させることもできる。

魔女戦の攻略ポイント②

避けるのが難しいチャージ攻撃は突進する魔法を使って強引に回避

魔女が1ターンのチャージ後に使う「指突き攻撃」は、正面3×2マスに中ダメージ＋4マス吹き飛ばしの効果を持つ。銀色形態限定の「バイク攻撃」は、2ターンのチャージ後に魔女の正面にいるすべての対象に大ダメージを与える。どちらもチャージを伴う攻撃だが、銀色形態は倍速状態なので魔女の攻撃範囲から出られないことも。その場合は「打突」などの突進する魔法で回避しよう。

▲銀色形態の魔女が使う「バイク攻撃」は敵味方関係なく大ダメージを与える。うまく巻き込んでやれば使い魔をまとめて倒すことも可能だ。

魔女戦の攻略ポイント③

弱点属性がない代わりにバインドなどの状態異常に弱い

銀の魔女がストーリーで登場するのはマミルートと杏子ルート。マミルート（マミ魔女化）ではソウルジェムの穢れやすいマミ1人で戦うことになる。魔女はバインドの状態異常が有効なので、積極的に「レガーレ」を使おう。また、「レガーレ」は魔女のチャージをキャンセルすることができるため、非常に有効だ。

魔女戦での使い魔の対処法

鈍速だがVITが高く、「錆飛ばし攻撃」には鈍速の付加効果がある。ダメージはともかく鈍速にされるのだけは避けたいので、攻撃範囲の3マスに入ったらすぐに脱出したい。もし鈍速をくらったら、「万能薬」で治療しよう。

◀複数の使い魔に囲まれそうになったら、使い魔から離れてばらけるのを待とう。

影の魔女

登場レベル	ま：Lv 5／ほ：Lv 25

本体属性	無（本体）、突（影）	行動速度	―	状態耐性	消、盗、吹、鈍、幻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値（本体）	450	50	36	37	35	32	32	10
成長値（本体）	21	1	2.7	2.8	1.3	1.4	1.4	
基本値（影）	60	50	36	37	35	32	32	0

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
影の樹	突	格	50	80	2	1	吹き飛ばし	100	1	A
影飛ばし（端）	突	射	30	90	1	5	吹き飛ばし	100	1	B
影飛ばし（中央）	突	射	30	90	1	5	吹き飛ばし	100	1	C
影召喚	―	―	―	100	2	3	―	―	―	D
吹き飛ばし攻撃（影）	突	格	50	80	0	0	吹き飛ばし	100	1	E

登場使い魔	影の魔女の手下、影の魔女の魔法（サハスラブジャ）

攻撃範囲図

A　D　B　E　C　F

魔女戦の攻略ポイント①

進行を妨害するトラップ系スキル それぞれの特徴を見極めよう

魔女はフロアの最奥から動かず、使い魔とトラップ系のスキルで攻撃してくる。プレイヤーの前方に視認可能な地雷を仕掛けるスキル「影召喚」は、設置1ターン後に地雷の下側2マスにいるとダメージ＋吹き飛ばしの効果を受ける。また、「影飛ばし」のスキルはフロアの中央または両端の一列を攻撃する。1ターンのチャージ時に、攻撃する列の色が変わるので注意しておこう。

▲黒く染まった部分は次のターンに「影召喚」が発動する。黒く染まった部分だけでなく、その下側2マスにも攻撃がくるので近づかないように。

魔女戦の攻略ポイント②

突進する魔法で攻撃しつつ接近し チャージが始まったら後退しよう

魔女に隣接するとスキル「影の樹」を必ず使う。このスキルは魔女の前方2マスすべてが攻撃範囲のチャージ攻撃で、中ダメージ＋吹き飛ばしの効果を持つ。さやかの魔法「スティンガー」なら魔女との距離を詰めつつ攻撃が可能。そして魔女に隣接すると「影の樹」のチャージが始まるので、2歩下がってやれば攻撃範囲外に出て攻撃を避けることができる。これを繰り返して魔女を倒そう。

▲まどかルートでは2本目の影の木を越え、魔女に近づくとイベントが発生し、杏子が参戦する。さやかのMPが尽きていたら杏子と交代するとよい。

魔女戦の攻略ポイント③

結界内ではMPの消耗を抑え その先に待つ魔女戦に備える

ストーリーではまどかルートとほむらルートで出現。まどかルートではソウルジェムの穢れ切ったさやかが戦うことになるので、魔女戦までは「エッジ」のみを使ってMPを温存したい。ほむらルートではほむら達のレベルが十分に上がっているため難易度は低い。のちの戦いのためにアイテム回収に重点を置いて進もう。

魔女戦での使い魔の対処法

竜型の影の魔女の手下と手型の影の魔女の魔法の2体が登場。影の魔女の手下の攻撃には吹き飛ばし効果があるので、壁を背にして戦うといい。影の魔女の魔法は倍速状態なので、距離を計算して先手をとらせずに行動しよう。

◀フロアの幅が狭く使い魔をやり過ごすのは困難。近くの使い魔から倒していこう。

人魚の魔女（パターン1）

登場レベル	さ：Lv 20／杏：Lv 20（イベント戦闘）／弾：Lv 59

本体属性	無	行動速度	―	状態耐性	消、盗、吹、鈍、幻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	700	50	42	38	40	48	32	11
成長値	24	1	3.2	2.8	1.5	2.2	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
両手剣攻撃	斬	格	80	80	0	0	―	―	―	A
車輪攻撃1	衝	格	40	80	1	3	吹き飛ばし	100	1	B
車輪攻撃2	衝	格	40	80	1	3	吹き飛ばし	100	1	C
使い魔召喚	―	―	―	100	0	0	―	―	―	A
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	人魚の魔女の手下（楽団員）、人魚の魔女の魔法（車輪のしずく）

攻撃範囲図

A　B　C　D　E　F

魔女戦の攻略ポイント①

魔女の攻撃パターンを知り スキルの攻撃範囲を把握しよう

魔女は初期位置から動かず、車輪のしずくを召喚する。また、1ターンのチャージ後に、フロアの偶数列か奇数列を攻撃する「車輪攻撃」を行う。チャージ時にミニマップを見れば、どの列に攻撃がくるかわかる。回避には左右に1マス移動すればよい。さらに魔女の正面3×3マスに入ると威力の高い「両手剣攻撃」を行う。斬属性が弱点のマミとほむらは、攻撃範囲内に入らないよう注意しよう。

▲フロアには最初から楽団員の使い魔が2体おり、VIT アップのスキルで魔女の防御力を上昇させる。ステータスアップされる前に撃破しよう。

魔女戦の攻略ポイント②

魔女のスキルの攻撃範囲を把握し 車輪のしずくの吹き飛ばしに注意

車輪のしずくの攻撃には吹き飛ばし効果があるので、くらって魔女の攻撃範囲内に押し出されないよう注意しよう。対処方法として、杏子にオートマジック「吹き飛ばし無効」を習得させれば無効化できる。杏子以外の魔法少女は、ほむらの「クロックアップ」や「時間停止」を使い、車輪のしずくの攻撃そのものを受けないようにすれば、魔女に対する位置取りに悩む必要がなくなる。

▲杏子のオートマジック「吹き飛ばし無効」は強力だが、スキル発動のたびにソウルジェムの穢れに影響が出る。よく考えたうえで習得させよう。

魔女戦の攻略ポイント③

魔女戦の舞台となるフロアは狭い 倍速で近づき短期決着を目指そう

この魔女とストーリーで戦うのはさやかルート（さやか魔女化）のみ。最初にほむらの魔法「クロックアップ」を使って倍速状態にして、楽団員を倒したらすぐに攻撃力の高い杏子に交替する。続けて「打突」で魔女との距離を詰めてから、高威力の魔法「魔女に与える鉄槌」を使って一気に勝負を決めてしまおう。

魔女戦での使い魔の対処法

楽団員は動かないので、側面もしくは背後から近づけば攻撃を受けずに倒すことができる。召喚される頻度の高い車輪のしずくは倒してもすぐに次が召喚されるので、1ターンで倒せる攻撃手段がなければ無視したほうがよい。

◀謎の魔女結界ならさやかの「ハードエッジ」で車輪のしずくの弱点を突ける。

人魚の魔女（パターン2）

登場レベル	ほ：Lv 30

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	消、盗、吹、鈍、幻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	700	50	42	38	40	48	32	11
成長値	24	1	3.2	2.8	1.5	2.2	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
両手剣攻撃	斬	格	80	80	0	0	—	—	—	A
車輪射出	無	—	40	80	0	2	吹き飛ばし	100	1	B
車輪攻撃1	衝	格	40	80	1	3	吹き飛ばし	100	1	C
車輪攻撃2	衝	格	40	80	1	3	吹き飛ばし	100	1	D
使い魔召喚	—	—	—	100	0	—	—	—	—	A
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場使い魔	人魚の魔女の手下（バックダンサーズ）、人魚の魔女の魔法（車輪のしずく）

攻撃範囲図

A　B　C　D　E　F

魔女戦の攻略ポイント①

形状が変化したフロアで戦う人魚の魔女の別形態

人魚の魔女（パターン1）と攻撃パターンは基本的に同じだが、登場するフロア形状が異なり、3カ所のジャンプポイントからフロア上部に乗らないと魔女には近づけない。フロア後方には車輪のしずくが召喚され、その攻撃範囲内にいると、魔法少女を魔女の「両手剣攻撃」の攻撃範囲まで吹き飛ばそうとする。なお、初期配置の使い魔も、楽団員からバックダンサーズに変わっている。

▲人魚の魔女（パターン1）と違い側面に回り込むことができない。魔女との距離をとり、「両手剣攻撃」の攻撃範囲外から攻撃しよう。

魔女戦の攻略ポイント②

攻撃の穏やかなフロア下部で戦闘準備を万全に整えよう

フロア下部は車輪のしずくの攻撃が届かず、攻撃は穏やか。フロア上部で致命的ダメージを受けた場合は、HP回復のためにフロア下部へ下りることも戦略の1つ。傷ついたキャラクターの交代やアイテムの使用など、戦況の立て直しに役立てたい。態勢を整えて再びフロア上部に進むときは、ほむらの魔法「クロックアップ」と「時間停止」を使うなどして、万全を期して挑みたい。

▲ターンが進むに連れてフロア上部の車輪のしずくは増えていく。可能なら「対戦車兵器」などの攻撃範囲が広い魔法でまとめて倒してしまおう。

魔女戦の攻略ポイント③

グリーフシードは惜しまずに持てる力を出し切って戦おう

この魔女はほむらルートにのみ出現する。途中の選択肢によっては、ほむら1人で戦うことになる。攻撃の際は「クロックアップ」で倍速状態になり、魔女の攻撃範囲外から「対艦ミサイル」や「分隊支援火器」でダメージを与えていくとよい。ダメージを受けたら、フロア下部に向かってキャラクターを回復しよう。

魔女戦での使い魔の対処法

魔女の召喚した車輪のしずくは吹き飛ばし効果を持つ攻撃を行う。魔女の攻撃範囲に吹き飛ばされるとやっかいなので、マミの魔法「レガーレ・ヴァスタアリア」でまとめてバインド状態にしてから魔女戦に臨みたい。

◀車輪のしずくはマミの「トッカ」なら、弱点の斬属性を突いて攻撃できる。

芸術家の魔女

No.27

登場レベル	さ：Lv 20／マ：Lv15／弾：Lv 49

本体属性	無	行動速度	―	状態耐性	消、盗、吹、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	920	50	37	34	56	39	0	9.4
成長値	22	1	2.8	2.7	2.1	1.8	0	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
パンチ	衝	格	80	100	1	0	吹き飛ばし	100	3	A
精神攻撃	無	射	20	70	1	0	精神汚染	30	10	B
反射バリア	―	―	―	―	―	―	反射バリア	100	3	C
使い魔召喚	―	―	―	100	0	0	―	―	―	D
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	芸術家の魔女の手下（代表作）、芸術家の魔女の手下（意欲作）

攻撃範囲図

A D B E C F

魔女戦の攻略ポイント①

魔女の側面や背後に回り込み射撃系の魔法でダメージを与える

高い頻度で使い魔を召喚し、反射バリアを張ったりフロアをワープ移動したりする。また魔女の正面から近づくと、1ターンのチャージ後に威力の高いスキル「パンチ」を使ってくるので危険。側面や背後から近づくと、1ターンのチャージ後に魔女の周囲2マスを攻撃する「精神攻撃」を行うが、こちらは対応しやすい。必ず側面か背後から接近して、「精神攻撃」の射程外から攻撃しよう。

▲「パンチ」の攻撃範囲は正面3×5マスと広い。歩いて攻撃範囲外に出られなければ、「打突」などの突進する魔法を使って脱出するといい。

魔女戦の攻略ポイント②

芸術家の魔女との戦いは持久戦大技に頼らない戦術を心がける

この魔女は弱点属性がなくHPとVITが高い。さらに一定ターンごとにワープを繰り返すため長期戦になりがちだ。チャージ攻撃はワープで回避されやすいので使用は控え、まどかの「トゥインクルアロー」などMP消費の少ない射撃系魔法でダメージを与えていく。ただし、マミがパーティにいる状況なら「レガーレ」で魔女をバインド状態にし、威力の高いチャージ攻撃を使用するのも有効。

▲魔女が反射バリアを張ったら3ターンの間だけ攻撃を中止する。バリア中に魔女に向かって攻撃を行うとダメージが跳ね返ってくる。

魔女戦の攻略ポイント③

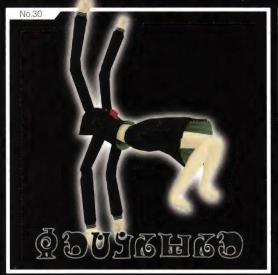
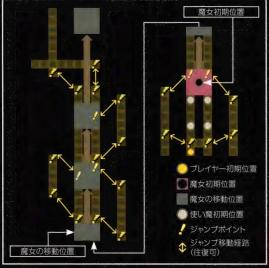
魔女が遠くに出現した場合は動かずに次のワープを待とう

ストーリーではマミルートとさやかルートに登場。フロアの障害物を利用して使い魔との戦闘を避けながら魔女に近づき、まどかの「マジカルアロー」や杏子の「飛槍」といった射撃系魔法で敵の攻撃範囲外から攻めよう。ワープによる出現位置はランダムなので、戦いにくい位置に出現したときは待つのも手だ。

魔女戦での使い魔の対処法

さやかルートでは初期配置にのみ意欲作が、マミルートとさやかルートでは直接攻撃を行う代表作が召喚で登場する。どちらも「トゥインクルアロー」など射程の長い魔法で、近づかれる前に倒していこう。

◀意欲作は周囲3マスの範囲に幻覚の効果を与えられる。最優先で撃破すること。

委員長の魔女

登場レベル	さ：Lv 6／マ：Lv 20／忘：Lv 59

本体属性	斬	行動速度	—	状態耐性	消、盗、吹、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	750	50	38	34	35	32	32	10.4
成長値	24	1	2.7	2.8	1.3	1.4	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
投擲攻撃	斬	格	30	70	0	0	—	—	—	A
引掻き攻撃（右）	斬	格	30	70	2	0	—	—	—	B
引掻き攻撃（左）	斬	格	35	70	2	0	—	—	—	C
引掻き攻撃（中央）	斬	格	50	70	1	0	—	—	—	D
引掻き攻撃（最終地点左）	斬	格	35	70	0	0	—	—	—	C
使い魔召喚	—	—	—	100	0	0	—	—	—	E

登場使い魔	委員長の魔女の手下（クラスメイト）、委員長の魔女の手下（ティーチャー）

攻撃範囲図

A D B E C F

魔女戦の攻略ポイント①

魔女が後退するまで待ち続けて攻撃範囲に入らないようにする

左右と中央2本、合計4本の縦に伸びる足場を移動する魔女。攻撃手段は、魔法少女が正面にいると3×5マスの攻撃範囲の「投擲攻撃」、魔女がそばにいる状態で右または左の足場に移動すると「引掻き攻撃」を使ってくる。なお、ダメージを与えるかターンが経過すると、フロアの上部に魔女が後退していく。フロア下部なら魔女の攻撃は受けないので、後退するまで待機しておこう。

▲戦闘開始直後、そばにあるジャンプポイントから左の足場に移動すると、魔女から攻撃を受ける。ここは移動せずに魔女の後退を待とう。

魔女戦の攻略ポイント②

ジャンプポイントを利用すれば魔女を一方的に攻撃できる

魔女がフロアの上端に到達すると使い魔の召喚を行わなくなり、正面への「投擲攻撃」かチャージ攻撃の「引掻き攻撃」に変化する。こうなると中央の足場（右側）にあるジャンプポイントはいわゆる安全地帯となり、魔女に対して攻撃が届くうえにチャージが始まったらすぐに隣の足場へ避難することができる。また魔女がチャージしなければ避難の必要もなく、一方的に攻撃することが可能だ。

▲フロア上端に到達した魔女が動くことはない。写真の位置の右にあるジャンプポイントに陣取って戦えば、かなり安全に戦うことができる。

魔女戦の攻略ポイント③

マミ退場後の主力となるまどかで経験値を稼ごう

ストーリーで戦うのはマミルートのまどかとマミ、さやかルートではほむらが加わる。魔女が後退してフロアの上端に到着したら、弱点属性を突けるまどかの魔法「マジカルアロー」を使っていこう。マミの「レガーレ」でバインド状態にするのも有効だが、彼女は途中退場するのでまどかで倒して経験値を稼いでおきたい。

魔女戦での使い魔の対処法

クラスメイトは2マスを突進するスキル、ティーチャーは直線5マスの射程を持つスキルを使用する。どちらも突属性に弱く、まどかの魔法「マジカルアロー」や「トゥインクルアロー」なら大ダメージを与えることができる。

◀使い魔は中央の足場にしかいない。足場の移動もできないので、左右の足場は安全だ。

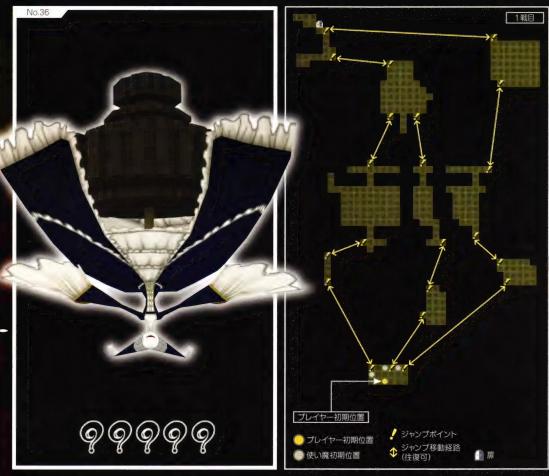
舞台装置の魔女（前哨戦）

No.36

?????

1戦目

プレイヤー初期位置

プレイヤー初期位置
使い魔初期位置
ジャンプポイント
ジャンプ移動経路（往復可）
扉

魔女戦の攻略ポイント①

まずは3種類の使い魔との前哨戦 フロア突入前の準備がカギとなる

3種類の使い魔が登場する前哨戦フロアと、その先の魔女との決戦フロアに分かれている。まず前哨戦フロアでは、足場を移動しながら上端にある扉を目指していく。前哨戦フロアに入ると、舞台装置の少女　劇団カミテ、シモテ、ソデの3体に囲まれた状態でスタートする。対策としては手前のフロア「暴風圏6」の段階から「クロックアップ」を使い、倍速状態でこのフロアに突入しよう。

▲あらかじめ倍速状態になっておけば、3体の使い魔による奇襲にも対応できる。彼女らは強力なので、戦わず逃げてしまうのも手だ。

魔女戦の攻略ポイント②

順番に撃破していくことで 使い魔たちの連携を絶とう

前哨戦フロアにいるカミテ、シモテ、ソデはそれぞれ近接攻撃、遠距離攻撃、サポート特化の魔法を使う。まどかと杏子は属性的に相性が悪いため、ここはほむらで対抗していきたい。最優先で倒すべきなのは高い攻撃力と倍速をあわせ持つカミテ。ほむらの「分隊支援火器」といった強力な魔法で倒してしまおう。次にシモテを正面に立たないよう近づいて倒せば、残ったソデを無力化できる。

▲ソデは攻撃系のスキルを持っておらず、近づいても攻撃されることはない。単体でいたならほかの使い魔を強化される前に倒してしまおう。

魔女戦の攻略ポイント③

使い魔を状態異常で足止めして そのまま逃げるのも戦術の1つ

カミテは斬属性に弱く、シモテとソデに弱点属性はない。ただし状態異常は効くので、マミの「レガーレ・ヴァスタアリア」によるバインドや、杏子の「ロッソ・ファンタズマ」による幻覚の付加効果が有効。複数に囲まれた場合はバインドで足を止めて逃げ、追ってきた使い魔から順に「分隊支援火器」などの威力の高い魔法で倒す。もしくは、そのまま放置して逃げてしまってもかまわない。

▲ソデのスキルで倍速状態になったシモテは遠距離攻撃を連発して非常に危険。マミの「レガーレ」でバインド状態にするなどして無力化しよう。

舞台装置の魔女（決戦）

登場レベル	マ：Lv 25／ほ：Lv 35／ボ：Lv 25／忘：Lv 89

本体属性	無	行動速度	—	状態耐性	すべて無効

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	1200	50	41	50	40	32	26	14
成長値	30	1	2.9	3.1	1.5	1.4	1.2	
基本値（ビル）	200	50	41	50	40	32	26	0
成長値（ビル）	5	1	1	1.5	1.5	1	1	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ワルプルギスの火	無	射	70	85	0	0	—	—	—	A
ワルプルギスの劫火	無	射	100	90	1	5	魔力吸収大	100	1	B
サイクロン(ビル落下)	無	格	150	—	3	0	マップ切替	—	—	C
使い魔召喚	—	—	—	—	—	—	—	—	—	D

登場使い魔	舞台装置の少女 劇団・シモテ、舞台装置の少女 劇団・ソデ、舞台装置の少女 劇団・カミテ

攻撃範囲図

A　D　B　E　C　F

魔女戦の攻略ポイント①

魔女が鎮座する決戦フロアに突入 攻撃を避けつつ魔女の元を目指せ

前哨戦フロアの扉をくぐり、決戦フロアに進むと魔女との戦いが始まる。まずは魔女の攻撃をしのぎながら、フロア上端にいる魔女を目指そう。魔女は移動しないが、1ターンのチャージ後に魔法少女の周囲縦3列を攻撃する「ワルプルギスの劫火」を使ってくる。通常の移動では攻撃範囲外へ脱出できない場合が多いので、あらかじめ倍速状態にしておくなどの対策が必要となる。

▲「ワルプルギスの劫火」には高威力＋MP大幅吸収という効果がある。倍速状態や距離を稼げる突進する魔法を活用して必ず回避しよう。

魔女戦の攻略ポイント②

威力の高い射撃系魔法で 落下するビルを破壊する

決戦フロアでは24ターンごとにビルの落下イベントが発生。4ターン以内に落下したビルを破壊できないと、マップの形状が変化し、さらにスタート地点まで戻されてしまう。ビルは射程4以上の攻撃しか当たらない。「分隊支援火器」のような強力な射撃系魔法を持つほむらが破壊には適任だ。忘却の魔女結界の場合は、さらに威力の高い「ティロ・ボレー」の使えるマミを使用してもよい。

▲ビルの落下イベントが始まると一時的に専用フロアに移動する。ここでは移動ができないので、格闘系の魔法が得意な杏子やさやかは不利だ。

魔女戦の攻略ポイント③

防御面を万全にしてから 威力の高い魔法で攻撃

魔女の正面に到達するとダメージ中程度の「ワルプルギスの火」を使ってくる。足場のほぼすべてが攻撃範囲なので回避は難しい。マミの「絶対領域」や、ほむらの「時間停止」を使ってしのごう。とくに弱点属性もないので、攻撃の際には杏子の「魔女に与える鉄槌」などの高威力の魔法で力押しするといい。

魔女戦での使い魔の対処法

決戦フロアには使い魔のカミテが出現。倍速状態なので距離が近ければ戦闘は避けられない。だが、場所を問わず魔女の攻撃がくるため、可能な限り戦闘は避けたい。足場を移ればすぐには追ってこれないので、うまく利用しよう。

◀忘却の魔女結界40層でも舞台装置の魔女が登場するが、ここでは使い魔はいない。

おめかしの魔女

No.39

登場レベル	マ：Lv 3／忘：Lv 69

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	消、即、盗、鈍、拘、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	570	50	20	24	55	48	39	11
成長値	20	1	1.9	3	2.2	2.2	1.8	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
射撃攻撃	突	射	60	90	0	0	—	—	—	A
バインド攻撃	—	—	20	80	0	5	バインド	50	3	B
変身	—	—	—	100	0	0	—	—	—	C
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

登場使い魔	おめかしの魔女の手下（ももいろさん）、おめかしの魔女の手下（あかいろさん）

攻撃範囲図

A　D
B　E
C　F

魔女戦の攻略ポイント①

魔女と使い魔が合体したら大ダメージを与えるチャンス

通常時は魔女の正面から縦一列の範囲にダメージ中程度の「射撃攻撃」と、前方3×3マスの範囲に向けてバインドの付加効果のある「バインド攻撃」を行う。また、魔女が光の玉に変化（ペンダント化）し、近くにいる使い魔に憑依する。魔女に憑依された使い魔を倒すと、魔女にも大ダメージを与えることができる。ただし、HPが30%を切った使い魔には憑依しないので注意しよう。

▲魔女が使い魔に憑依すると攻撃パターンが変化。1ターンのチャージ後に、正面から縦3列の範囲に中程度ダメージの砲撃攻撃を行う。

魔女戦の攻略ポイント②

序盤は射撃系魔法でHPを減らし最後に格闘系魔法で仕留める

魔女と使い魔たちはすべて衝属性に弱く、まどかの「スーパーマジカルスタッフ」のような格闘系の魔法が非常に有効。だが、魔女のHPが50%以上あるときは魔法少女から距離をとって行動するので、まずは射程の長い射撃系の魔法で攻撃していこう。魔女のHPが50%以下になると魔女のほうから魔法少女に近づいてくるので、威力の高い格闘系の魔法をヒットさせやすくなる。

▲忘却の結界で戦う場合は、バインドを無効化するオートマジックを習得できるうえ、魔女の弱点である衝属性を持つマミが最も相性がよい。

魔女戦の攻略ポイント③

まどかの魔法の習得状況によって戦闘の明暗が分かれる

この魔女がストーリーで登場するのはマミルート（マミ魔女化）のみ。パーティはまどか1人なので、彼女の魔法の習得状況によって難易度は大きく変わる。射撃系なら「スターライトアロー」、格闘系なら「スーパーマジカルスタッフ」の魔法を優先して覚えさせ、一撃のダメージ量を増やしておこう。

魔女戦での使い魔の対処法

正面縦5マスの攻撃範囲に入ると弓矢攻撃を行うももいろさんと、正面3×3マスの攻撃範囲に入ると槍攻撃を行うあかいろさんの2種類の使い魔が登場。どちらも鈍速状態なので、射程の死角から近づけば安全に倒せる。

◀使い魔はこちらと軸がずれていても攻撃可能なため、攻撃範囲には注意が必要。

武旦の魔女

登場レベル	杏：Lv 25／忘：Lv 79

本体属性	突	行動速度	—	状態耐性	消、即、盗、鈍、拘、幻、攻

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	680	50	45	39	48	39	32	11
成長値	24	1	3.1	2.9	1.8	1.8	1.4	
基本値（分身）	12	50	45	39	48	39	32	1
成長値（分身）	24	1	3.1	2.9	1.8	1.8	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
横薙ぎ攻撃	斬	格	30	95	0	0	—	—	—	A
槍召喚	突	射	50	85	3	0	—	—	—	B
眩惑攻撃（分身2体召喚）	—	—	—	100	0	0	—	—	—	C
横薙ぎ攻撃（分身）	斬	格	20	90	0	0	—	—	—	A
槍召喚（分身）	突	射	35	80	3	0	—	—	—	B

攻撃範囲図

A　D
B　E
C　F

魔女戦の攻略ポイント①

本体と分身を見分けるために魔女のHPゲージを確認しよう

戦闘開始直後に2体の分身を作り出すので、3体の魔女と戦うことになる。本体と分身はHP以外の能力値は同じで、スキルも「眩惑攻撃」以外は同じものを使用する。ともに倍速状態で、見かけだけでは本体と分身の判断はつきにくいが、本体と分身とでは槍の形状が違うため、よく見ると判断は可能。一度ダメージを与えて、魔女のHPゲージに変化が発生するかチェックすることで判別してもよい。

▲魔女と分身はスキルの威力に違いがあるほかに、槍の色が違う。分身は槍の先端が灰色になっているので、見分ける判断材料にしよう。

魔女戦の攻略ポイント②

スキル「槍召喚」チャージ中は最大の攻撃チャンスにもなる

魔女の攻撃はダメージ中程度の格闘系攻撃「横薙ぎ攻撃」と、3ターンのチャージ後に縦3列に大ダメージを与える射撃系攻撃「槍召喚」の2種類。チャージの長い「槍召喚」には魔女の弱点属性となる衝属性による攻撃が有効だ。ほむらなら格闘系の魔法「鈍器そして鈍器」が当てはまり、ヒット回数も多くチャージをキャンセルさせられる。なお、この魔女は使い魔の召喚は行わない。

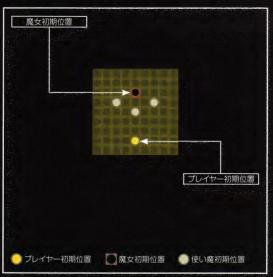
▲分身が倒されても、本体がすぐに分身の再召喚を行う。魔女の本体が判明したら分身への攻撃は止め、本体への攻撃に集中しよう。

魔女戦の攻略ポイント③

高威力を誇る魔女の攻撃には位置取りの工夫で対抗しよう

ストーリーでこの魔女と戦うのは、杏子ルートのほむらのみ。ほむらの使える魔法による状態異常はすべて効かないので、「時間停止」＋「鈍器そして鈍器」や「分隊支援火器」による攻撃がメインとなる。ほむらの弱点属性が斬属性なので、「槍召喚」よりも「横薙ぎ攻撃」によるダメージのほうが危険。この攻撃の射程外となる、3マス以上離れた位置から攻めていきたい。

▲忘却の結界30層での戦いでは、衝属性の射撃系攻撃魔法を多数持つマミが有利。5ターン無敵の「絶対領域」と併用して戦おう。

針の魔女

登場レベル	忘：Lv 98

本体属性	突	行動速度	―	状態耐性	消、即、盗

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	800	50	28	43	48	35	30	10
成長値	26	1	3	2.9	2.1	1.8	1.4	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
麻酔針	突	格	70	100	0	0	睡眠	30	10	A
毒針の雨	突	格	70	100	1	0	毒	30	30	B
針刺し	突	射	130	100	3	0	―	―	―	C
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	針の魔女の手下 (33!3)

攻撃範囲図

A　D　B　E　C　F

魔女戦の攻略ポイント①

注意すべきは睡眠の状態異常耐性を持つ魔法少女で戦おう

残りHPに応じて行動パターンが変化する魔女で、序盤は魔法少女に近づきながら「麻酔針」で攻撃してくる。このスキルにはダメージに加え睡眠の付加効果があり、眠ってしまうと再び魔女の「麻酔針」で攻撃されてしまい連続してダメージを受けることになる。スキル「精神系状態異常無効」を習得した杏子かほむらなら睡眠状態を回避できるので、手堅く攻める場合はこの2人のどちらかを使おう。

▲「麻酔針」の最大射程は3マス。射程が4あるほむらの「分隊支援火器」などの射撃系魔法なら、魔女の反撃を受けることなく攻撃できる。

魔女戦の攻略ポイント②

回避不能のスキル「針刺し」はチャージキャンセルを狙え！

魔女のHPが85%以下になると、3ターンのチャージ後に高威力の「針刺し」というスキルを使用。チャージが長いので魔女の弱点属性の衝属性の攻撃でキャンセルさせよう。さらにHPが30%以下になると、魔法少女を中心とする3×3マスにダメージ+毒の付加効果のある「毒針の雨」を使う。倍速状態または、杏子の「打突」のような突進する魔法を使って攻撃範囲から脱出しよう。

▲魔女の使う「針刺し」は魔法少女を追尾するスキル。チャージ中にマミの「ティロ・ボレー」などでチャージキャンセルを狙おう。

魔女戦の攻略ポイント③

バインドの状態異常で魔女を拘束弱点属性を突いて大ダメージを狙う

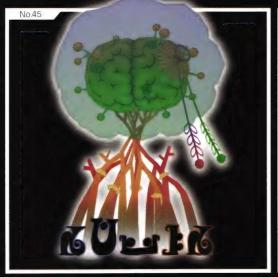
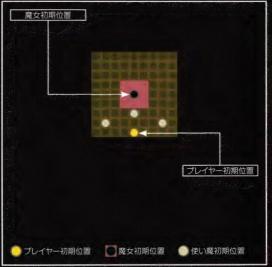
魔女は忘却の結界49層にのみ出現。消滅、即死を除く状態異常が効くので、弱点の衝属性を持つマミの「ティロ・ボレー」と「レガーレ」を使えば、魔女を常時バインドに状態にして無傷で倒すことも可能。攻撃重視でいくならマミを使おう。ただし「麻酔針」で睡眠状態にされると、一転して危険になるので油断は禁物。

魔女戦での使い魔の対処法

出現する針の魔女の手下(33!3)は初期配置で3体いる。「体当たり」のみを行い、特殊な効果を持ったスキルは持っていない。囲まれる前に射撃系の魔法で攻撃し、魔女の攻撃が緩やかなうちに倒してしまうとよいだろう。

◀使い魔はターン経過で新たに出現する。弱点属性の「斬」で倒していこう。

忘却の魔女

No.45

登場レベル	忘：Lv 99

本体属性	無	行動速度	―	状態耐性	すべて無効

能力値	HP	MP	STR	CON	VIT	DEX	AGI	EXP倍率
基本値	1000	50	40	48	43	37	21	20
成長値	33	1	3	3.2	1.5	1.4	1.2	

使用スキル	属性	タイプ	威力	命中率	チ	ク	付加効果	発動率	効果時間	攻撃範囲
ワルプルギスの火	無	射	70	85	0	0	―	―	―	A
ヘッドバット	衝	格	120	100	0	0	―	―	―	B
毒針の雨	突	格	70	100	1	0	毒	30	30	C
使い魔召喚	―	―	―	100	0	0	―	―	―	B
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

登場使い魔	舞台装置の魔女 劇団・シモテ、舞台装置の魔女 劇団・カミテ

攻撃範囲図

A D B E C F

魔女戦の攻略ポイント①

HPが減るにつれて攻撃パターンが増えていく

序盤は正面3×3マスの攻撃範囲に大ダメージを与える「ヘッドバット」と、シモテとカミテの召喚を行う。残りHPが少なくなるにつれて「ワルプルギスの火」や「毒針の雨」を使うようになる。初期位置が「ヘッドバット」の攻撃範囲内なので、戦闘開始直後にほむらの「時間停止」を使うなどして攻撃範囲外に移動しないと、1ターン目から大ダメージを受けるので注意しよう。

▲フロアは狭く魔女も動かないので、直線距離で3マス以上離れられない。フロア四隅のエリアが「ヘッドバット」に対する安全地帯となる。

魔女戦の攻略ポイント②

魔女の正面や側面は危険 斜めの位置から攻撃を行う

魔女の正面や側面にいると攻撃を受けるので、魔女の斜めの位置からさやかの「スクワルタトーレ」など、軸がずれていても攻撃できる魔法でダメージを与える。この魔法は攻撃範囲が広いため、周囲の使い魔を巻き込んでダメージを与えることも可能。魔女のHPが70%以下になると「ワルプルギスの火」を使うが、攻撃範囲が扇状に広がるため、至近距離で斜めの位置にいれば当たらない。

▲「ワルプルギスの火」の効果範囲は魔女から扇状に広がる。受けるダメージは「ヘッドバット」と同程度だが、MP吸収の効果がある。

魔女戦の攻略ポイント③

最後の攻撃「毒針の雨」は倍速状態になって回避する

この魔女は忘却の結界50層にのみ出現する。弱点属性を持たず、すべての状態異常が効かない。魔女のHPが40%以下になると「毒針の雨」で魔法少女を中心とする3×3マスを攻撃する。発動までに1ターンのチャージが発生するので、さやかの「アレグロ」を使い倍速状態になれば回避できる。

魔女戦での使い魔の対処法

倍速状態で格闘攻撃を行うカミテと、遠距離から射撃攻撃を行うシモテが出現する。使い魔は倒すたびに召喚されるので、睡眠やバインドの状態異常で無力化しておくという戦法もある。とくにさやかの「ローレライの旋律」が有効。

◀バインドは3ターン、睡眠は10ターンの効果がある。睡眠のほうがより効果的だ。

Column　魔女化した魔法少女達

　願いと引き換えにキュゥべえと契約し、魔女と戦うことを運命づけられた魔法少女達。だが、契約時にキュゥべえが語らなかった魔法少女の末路、それはソウルジェムが濁り切るとグリーフシードに変化し、魔法少女は強制的に魔女と化してしまうというものだった。本作においてはまどかがソウルジェムを浄化する魔法という奇跡を見せてくれるが、それはまさしく“イレギュラー”な事象でしかない。魔女化という運命から逃れられず、悲惨な末路をたどる魔法少女の物語を振り返ってみよう。

◀本作では唯一、魔女化した姿を見せないまどか。イベントCG「救済へのカウントダウン」で、救済の魔女と化す直前の姿を確認できる。

さやか ➡ 人魚の魔女

　原作にも登場した魔女化したさやかは、下半身が魚のように変化しており、人魚の魔女と呼ばれる。ソウルジェムを紛失したことから、自分の身体が人間ではなくなったことを知り、恭介の愛情を失うことに絶望したとき、さやかのソウルジェムは黒く濁り切ってしまった。手下の使い魔は楽団員やバックダンサーズなど、音楽に関連しており、これはさやかが想いを寄せていた恭介がバイオリンの天才奏者であることと、無関係ではないだろう。進むルートしだいでは、杏子と相討ちになるという悲しい末路もある。

◀魔法少女だった頃の面影というべきか、剣を手にしている人魚の魔女。人間になることを夢見る、悲しき人魚姫なのかもしれない。

マミ ➡ おめかしの魔女

　本作オリジナルの魔女化したマミは、巨大なさやかや杏子らの魔女に比べるとミニサイズで、一見するとかわいらしいおめかしの魔女。後輩の魔法少女達をやさしく導く役割を果たしていたつもりが、彼女達を自らの孤独を癒すための道具にしていたことに気づき、さらにキュゥべえに自分だけが生き返るように願った身勝手さにも絶望したとき、マミのソウルジェムはグリーフシードと化してしまった。彼女の結界は侵入した者を手放すことはなく、それは逃げ出さないよう手足を拘束された使い魔も例外ではない。

◀まどか達を自宅でのお茶会に招待していた姿をほうふつとさせるように、結界に侵入した者をもてなしているおめかしの魔女。

杏子 ➡ 武旦の魔女

　マミと同様に、魔女化した杏子は本作のオリジナルキャラクター。騎馬兵のような勇猛さを感じさせる武旦（ウーダン）の魔女と呼ばれる。父親を救うために魔法少女になったにもかかわらず、その父親に魔女呼ばわりされた挙句に家族を失い、他人のために魔法を使うことをやめた杏子。そんな折、杏子は似たような境遇のさやかに自分を重ね合わせ、彼女に希望を託そうとしていた。しかし、さやかは魔女化し、その絶望が杏子までも魔女化させた。なお、使い魔たちは、中華風の着物をまとった女性の姿をしている。

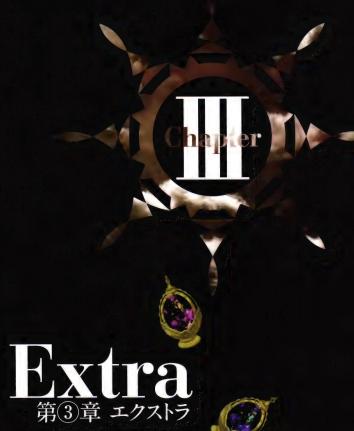
◀騎乗し、杏子と同じように槍を構えている武旦の魔女。自らの分身を作り出すなど、攻撃方法までもが杏子に似通っている。

ほむら ➡ 此岸の魔女

　おめかしの魔女や武旦の魔女のように戦うことはないが、ほむらが魔女化した姿を本作では確認できる。ほむらルートに限り、ワルプルギスの夜との戦闘でパーティが全滅すると、ゲームオーバー画面の表示前にイベントが発生。ワルプルギスの夜に敗北し、ほむらは数知れず繰り返してきた時間遡行を試みるが、装置が風化して時間の巻き戻しに失敗してしまう。同時にほむらのソウルジェムは黒く濁り、グリーフシードと化すのだ。ちなみに、魔女化したほむらは此岸の魔女と呼ばれる。此岸とは彼岸の反対、つまり現実の世界を示し、終わらない“生”を繰り返すほむらを暗示しているのかもしれない。

▶ほかのルートではワルプルギスの夜に敗北してもエンディングとなったりするが、ほむらルートでは特殊なゲームオーバーとなる。

Chapter
III

Extra
第③章 エクストラ

エクストラ項目解放条件

ショップと図鑑の解放

エクストラ項目内のカスタムテーマ以外は初期状態では解放されていない。ショップはまどかルートをクリアすることで解放され、謎の魔女結界は各キャラクターのルートをクリアすることで図鑑に登録されていく（詳細は P.081 参照）。図鑑項目のキャラクター図鑑、魔女図鑑、魔法図鑑、魔法少女豆知識に関してはストーリープレイ中に解放されていくが、イベント CG 図鑑、シナリオ図鑑の 2 項目は、ストーリーで見たあとに別途ショップで購入しないと図鑑に登録されない。

エクストラ項目

ショップ項目	解放条件
魔法	ストーリープレイ中に習得
スペシャル	ストーリーのいずれかのルート、もしくは謎の魔女結界をクリア
イベントCG	ストーリープレイ中に表示（P.018～067 参照）
シナリオ再生	ストーリープレイ中に表示（P.018～067 参照）

図鑑項目	解放条件
キャラクター図鑑	ストーリープレイ中に登場
魔女図鑑	ストーリー、謎の魔女結界プレイ中に遭遇
魔法図鑑	ストーリープレイ中に習得
イベント CG 図鑑	ショップで購入
シナリオ図鑑	ショップで購入
魔法少女豆知識	ストーリー、謎の魔女結界プレイ中に表示

▲図鑑やショップを充実させるためには、各ストーリーを何度もプレイする必要がある。下記の購入、入手可能なリストを見つつ、フローチャート（P.018～067）を参考に各項目のコンプリートを目指そう。

ショップで購入可能なデータ

魔法

No.	魔法名	購入 Pt
1	マジカルスタッフ	取得済
2	スーパーマジカルスタッフ	100
3	トゥインクルスタッフ	100
4	パニエロケット	100
5	マジカルアロー	100
6	トゥインクルアロー	100
7	スターライトアロー	100
8	スプレットアロー	100
9	マジカルスコール	100
10	シューティングスター	100
11	救済する白き光	100
12	浄化の光	100
13	天上の祈り	100
14	癒しの光	100
15	転生の福音	100
16	エッジ	取得済
17	ハードエッジ	100
18	コラテラルエッジ	100
19	スクワルタトーレ	100
20	タイフーン	100
21	スパークエッジ	100
22	スティンガー	取得済
23	シューティングスティンガー	100
24	スプラッシュスティンガー	100
25	ローレライの旋律	100
26	無限旋律	100
27	アレグロ	100
28	狂想曲	100
29	浄化の調べ	100
30	癒しの調べ	100
31	トッカ	取得済
32	トッカ・スピラーレ	100
33	黄金の美脚	100
34	ティーロ	100
35	ティロ・ドッピエッタ	100
36	ティロ・ボレー	100
37	魔弾の舞踏	100
38	無限の魔弾	100
39	ティロ・フィナーレ	100
40	ボンバルダメント	100
41	レガーレ	100
42	レガーレ・ヴァスタアリア	100
43	絶対領域	100
44	アイギスの鏡	100
45	テ・ポメリアーノ	100
46	突き	取得済
47	連続突き	100
48	三段突き	100
49	鉄砕鞭	100
50	疾風迅雷	100
51	魔女に与える鉄槌	100
52	最後の審判	100
53	打突	100
54	浄罪の大炎	100
55	飛槍	100
56	異端審問	100
57	断罪の磔柱	100
58	ロッソ・ファンタズマ	100
59	封鎖結界	100
60	食うかい？	100
61	鈍器	取得済
62	鈍器そして鈍器	100
63	危険物第四類	100
64	大口径拳銃	100
65	分隊支援火器	100
66	対戦車兵器	100
67	マジカルアロー	100
68	対艦ミサイル	100
69	侵食する黒き翼	100
70	時限爆弾	100
71	閃光手榴弾	100
72	クロックダウン	100
73	ディレイマイン	100
74	空間跳躍	100
75	クロックアップ	100
76	時間停止	取得済
77	格闘 Lv1	100
78	格闘 Lv2	100
79	射撃 Lv1	100
80	射撃 Lv2	100
81	格闘防御 Lv1	100
82	格闘防御 Lv2	100
83	射撃抵抗 Lv1	100
84	射撃抵抗 Lv2	100
85	命中 Lv1	100
86	命中 Lv2	100
87	回避 Lv1	100
88	回避 Lv2	100
89	魔力コントロール Lv1	100
90	魔力コントロール Lv2	100
91	弱点解析 Lv1	100
92	弱点解析 Lv2	100
93	細心の注意	100
94	自動回復 Lv1	100
95	自動回復 Lv2	100
96	切り返し	100
97	浄化	100
98	幻覚	100
99	バインド	100
100	HP 吸収	100
101	経験値増加	100
102	底力	100
103	盗む	100
104	精神系状態異常無効	100
105	肉体系状態異常無効	100
106	鈍速無効	100
107	吹き飛ばし無効	100
108	アイテム防御	100
109	ドレイン無効	100

：まどかの魔法　：杏子の魔法
：さやかの魔法　：ほむらの魔法
：マミの魔法　：オートマジック

※魔法は各ストーリーで覚えることによって図鑑に登録されるが、それだけでは謎の魔女結界において使用することができない。
謎の魔女結界で魔法を使用するには、別途感情エネルギーを使い購入する必要がある。

スペシャル

スペシャル項目名	解放条件	購入 Pt
Q ボタン開示『夢の中で逢った、ような…』	まどかルートをクリア	5000
Q ボタン開示『あなたが側にいてくれるなら』	マミルートをクリア	10000
Q ボタン開示『私が願った、奇跡』	さやかルートをクリア	10000
Q ボタン開示『残された最後の希望だったんだ』	杏子ルートをクリア	12000
ほむボタン開示『運命はきっと変えられる』	ほむらルートをクリア	15000
ほむボタン開示『想いは現実を越える』	ボーナスルートをクリア	5000
メガネほむら (謎の魔女結界で使用可能)	全ルートをクリア	30000
STR 強化ポイント Lv1 (+5)	喜悦の魔女結界をクリア	1000
CON 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
VIT 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
DEX 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
AGI 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
HP 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
MP 強化ポイント Lv1 (+5)		1000
STR 強化ポイント Lv2 (+10)	充足の魔女結界をクリア	2000
CON 強化ポイント Lv2 (+10)		2000
VIT 強化ポイント Lv2 (+10)		2000
DEX 強化ポイント Lv2 (+10)		2000

スペシャル項目名	解放条件	購入 Pt
AGI 強化ポイント Lv2 (+10)	充足の魔女結界をクリア	2000
HP 強化ポイント Lv2 (+10)		2000
MP 強化ポイント Lv2 (+10)		2000
STR 強化ポイント Lv3 (+20)	愚者の魔女結界をクリア	3000
CON 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
VIT 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
DEX 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
AGI 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
HP 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
MP 強化ポイント Lv3 (+20)		3000
STR 強化ポイント Lv4 (+30)	弾劾の魔女結界をクリア	4000
CON 強化ポイント Lv4 (+30)		4000
VIT 強化ポイント Lv4 (+30)		4000
DEX 強化ポイント Lv4 (+30)		4000
AGI 強化ポイント Lv4 (+30)		4000
HP 強化ポイント Lv4 (+30)		4000
MP 強化ポイント Lv4 (+30)		4000

※各種強化ポイントは累積する (最大で +65)。

イベント CG

No.	イベント CG 名	主な入手場所	購入 Pt
1	夢の中で逢った、ような…1	ま (プ)	100
2	夢の中で逢った、ような…2	ま (プ)、マ (30 夜)、ほ (30 昼)	100
3	夢の中で逢った、ような…3	ま (プ)、ほ (30 昼)	100
4	夢の中で逢った、ような…4	ま (プ)、杏 (30 昼)	100
5	夢の中で逢った、ような…5	ま (プ)	100
6	夢の中で逢った、ような…6	ま (プ)、杏 (30 昼)	100
7	夢の中で逢った、ような…7	ま (プ)	100
8	夢の中で逢った、ような…8	ま (プ)、杏 (30 昼)	100
9	夢の中で逢った、ような…9	ま (プ)	100
10	夢の中で逢った、ような…10	ま (プ)	100
11	転校生・暁美ほむら	ま (1 朝)	100
12	ある体育授業の一光景	ま (1 昼)	100
13	ほむらの視線	ま (1 昼)	100
14	ひん死のキュゥべえ	ま (1 夕)	100
15	さやかの機転	ま (1 夕)	100
16	ティロ・フィナーレ	ま (1 夕)	100
17	マミの治療	ま (1 夕)	100
18	マミのお茶会	ま (1 夕)	100
19	ソウルジェム (さやか)	ほ (13 昼)	100
20	ソウルジェム (ほむら)	ほ (11 夕)	100
21	ソウルジェム (まどか)	さ (1 朝)	100
22	ソウルジェム (マミ)	ま (1 夕)	100
23	ソウルジェム (杏子)	杏 (回想)	100
24	時間停止	ま (1 夜)	100
25	まどかの絵	ま (2 夕)、ほ (5 夕)	100
26	女性を助けるマミ	ま (3 夕)、マ (回想)、ほ (2 夕)	100
27	落下する OL	ま (3 夕)、ほ (2 夕)	100
28	人命救助	ま (3 夕)	100
29	魔女の口づけ	ま (3 夕)、ほ (2 夕)	100
30	グリーフシード	ま (3 夕)	100
31	さやかと恭介	ま (5 夕)	100
32	さやかの想い、縮まる距離	ま (5 夕)	100
33	悲しみの調べ	ま (5 夕)	100
34	幼いころの憧れ	ま (5 夕)	100
35	対峙するマミとほむら	ま (7 夕)	100
36	巴マミの余裕	ま (7 夕)	100
37	病院の危機	ま (8 昼)	100
38	魔女結界	ま (8 昼)	100
39	拘束されたほむら	ま (8 夕)	100
40	「もう何も怖くない」	ま (8 夕)	100
41	お菓子の魔女の正体	ま (8 夕)、マ (1 夕)、ほ (7 夕)	100
42	絶体絶命	ま (8 夕)、マ (1 夕)、ほ (7 夕)	100
43	マミの異変	ま (8 夕)	100
44	悲劇	ま (8 夕)	100
45	魔法少女の末路	ま (8 夕)	100
46	悲しみに暮れる	ま (8 夕)	100
47	夢と現実の狭間で　苦悩	ま (10 夕)、さ (3 夕)	100
48	夢と現実の狭間で　諦念	ま (10 夕)、さ (3 夕)	100
49	キュゥべえの影	ま (10 夕)	100
50	さやか契約	ま (10 夕)、さ (4 夜)	100

No.	イベント CG 名	主な入手場所	購入 Pt
51	ソウルジェムの輝き	ま (10 夕)、さ (4 夜)	100
52	新米魔法少女として	ま (11 夕)	100
53	虚ろな仁美	ま (12 夕)	100
54	ハコの魔女の口づけ	ま (12 夕)	100
55	魔女の宴	ま (12 夕)	100
56	操られた人々 1	ま (12 夜)	100
57	操られた人々 2	ほ (11 夕)	100
58	操られる仁美	ま (12 夜)	100
59	救助活動 1	ま (12 夜)	100
60	救助活動 2	ま (12 夜)	100
61	魔法少女さやかの希望	ま (14 夕)	100
62	奇跡の報酬	ま (15 夕)	100
63	迎えてくれる人たち	ま (15 夕)、杏 (2 昼)	100
64	退院祝い	ま (15 夕)	100
65	屋上の演奏会	ま (15 夕)、杏 (2 昼)	100
66	いつか夢見た奇跡の果て	ま (15 夕)	100
67	さやか×杏子　宣戦布告	ま (16 夜)	100
68	さやか×杏子　激闘	ま (16 夜)	100
69	さやか×杏子　杏子の余裕 1	ま (16 夜)、杏 (2 夜)	100
70	さやか×杏子　杏子の余裕 2	さ (9 夕)、ほ (14 夕)	100
71	さやか×杏子　反撃開始 1	ま (16 夜)、杏 (2 夜)	100
72	さやか×杏子　反撃開始 2	さ (9 夕)、ほ (14 夕)	100
73	さやか×杏子　とどめの一撃 1	ま (16 夜)	100
74	さやか×杏子　とどめの一撃 2	ま (16 夜)、杏 (2 夜)	100
75	さやか×杏子　ほむらの介入	杏 (2 夜)、ほ (14 夕)	100
76	ソウルジェム浄化	ま (16 夜)	100
77	キュゥべえの役目	ま (16 夜)	100
78	真夜中の来訪者 1	ま (18 夜)	100
79	真夜中の来訪者 2	ま (18 夜)	100
80	まどかの決断 1	ま (18 夜)、杏 (11 夜)	100
81	まどかの決断 2	ま (18 夜)	100
82	まどかの間違い	ま (18 夜)、杏 (11 夜)	100
83	トラックの上のソウルジェム 1	ま (18 夜)、杏 (11 夜)、ほ (16 夕)	100
84	トラックの上のソウルジェム 2	ほ (16 夕)	100
85	ほむらの追跡 1	ま (18 夜)	100
86	ほむらの追跡 2	ほ (16 夕)	100
87	事切れたさやか	ま (18 夜)、さ、杏 (11 夜)	100
88	ソウルジェムの秘密 1	ま (18 夜)	100
89	ソウルジェムの秘密 2	さ (13、14 昼)	100
90	さやかと杏子の確執	ま (21 夜)	100
91	友情と愛情の狭間	ま (21 夜)	100
92	亀裂	ま (21 夜)	100
93	お似合いの二人?	ま (22 夕)	100
94	杏子の覚悟、ほむらの覚悟	ま (23 夕)	100
95	キュウべえの勧誘	ま (23 夜)	100
96	まどか契約	ま (23 夜)	100
97	家族とのドライブ	マ (回想)	200
98	マミの交通事故 1	マ (回想)	200
99	マミの交通事故 2	マ (回想)	200
100	マミの交通事故 3	ま (6 夕)、マ (回想)	200

※入手場所の略称
ま：まどかルート　杏：杏子ルート
さ：さやかルート　ほ：ほむらルート
マ：マミルート　ボ：ボーナスルート

※表記例
まどかルートプロローグ：ま (プ) と表記
さやかルート9日目朝：さ (9朝) と表記
入手場所の詳細については各ルートのフローチャート (P.018 ～ 067) を参照

No.	イベントCG名	主な入手場所	購入Pt
101	マミの決心	マ（回想）	200
102	マミの特訓	マ（回想）	200
103	Reason	マ（1夜）	200
104	杏子の苛立ち	マ（9夜）	200
105	「クラスのみんなには内緒だよ」	マ（10夕）	200
106	新米魔法少女の悩み	マ（10夜）	200
107	マジカルアロー	マ（10夜）	200
108	孤独	マ（20朝）	200
109	夜に臨む	マ（30夜）	200
110	絶望のマミ	マ（19、20夜）	200
111	決死の覚悟1	マ（30夜）	200
112	決死の覚悟2	マ（30夜）	200
113	決死の覚悟3	マ（30夜）	200
114	ほむら契約1	マ（30夜）	200
115	まどかの死	マ（30夜）	200
116	ほむら契約2	マ（30夜）	200
117	マミの挺身	マ（30夜）	200
118	敗北	マ（30夜）	200
119	まどかとの再会	さ（1朝）	300
120	二人の空間、二人の瞬間	さ（1夜）	300
121	特訓×特訓×特訓	さ（4昼）	300
122	サプライズコンサート　恭介	さ（8夜）	300
123	サプライズコンサート　さやか	さ（8夜）	300
124	散った美の巨匠たち	さ（4夕）	300
125	絶望の恭介1	さ（4夜）	300
126	絶望の恭介2	さ（4夜）	300
127	絶望の恭介3	ほ（12夕）	300
128	マミの死1	さ（11夜）	300
129	マミの死2	さ（11夜）	300
130	杏子の献身	さ（12昼）、杏（17夕）	300
131	崩れゆく身体、崩れゆく想い	さ（14夜）	300
132	杏子の決意	さ（14、16、18夜）	300
133	最後の祈り	さ（14、16、18夜）	300
134	浄罪の大炎	さ（14、16、18夜）	300
135	悲痛のさやか	さ（16昼）	300
136	杏子、去る	さ（16夜）、ほ（30昼）	300
137	絶望の淵で	さ（18夜）	300
138	狂乱のさやか1	ま（23夕）、さ（17夕）、ほ（21昼）	300
139	狂乱のさやか2	ま（21夜）、さ（17夕）	300
140	さやか暴走	さ（18夜）	300
141	もう戻れない場所へ	さ（18夜）、杏（16夜）、ほ（25夕）	300
142	「あたしって、ほんとバカ」	さ（18夜）、杏（16夜）、ほ（25夕）	300
143	最期の願い	さ（31夜）	300
144	私が願った、奇跡	さ（31夜）	300
145	決意の銃弾	さ（31夜）、ほ（2昼）	300
146	観察者	杏（2昼）	400
147	ロッソ・ファンタズマ	杏（回想）	400
148	マミと杏子　合体攻撃	杏（回想）	400
149	営業妨害	杏（13夜）	400
150	佐倉家の団欒	杏（回想）	400
151	宣教1	杏（回想）	400
152	宣教2	杏（回想）	400
153	杏子の契約	杏（回想）	400
154	佐倉家の悲劇1	杏（回想）	400
155	佐倉家の悲劇2	杏（回想）	400
156	マミとの思い出	杏（4夜）	400
157	手向け	杏（9夜）	400
158	臨界点	杏（16夜）	400
159	Breaking Point	杏（30昼）	400
160	大切な人を、守るため	杏（30昼）	400
161	私の戦場は、ここじゃないわ	杏（30昼）	400
162	救済へのカウントダウン1	杏（30昼）	400
163	救済へのカウントダウン2	杏（30昼）	400
164	インキュベーターの真実1	ほ（1夕）	500
165	インキュベーターの真実2	ほ（1夕）	500
166	インキュベーターの真実3	ボ（1夜）	500
167	マミ狂乱	ほ（2昼）	500
168	まどかたちの結末	ほ（2昼）	500
169	自己犠牲	ほ（2昼）	500
170	崩壊と終わりの地で	ほ（2昼）	500
171	最期の願い	ほ（2昼）	500
172	咄嗟の判断	ほ（11夕）	500
173	マミ×杏子　無限の魔弾	ほ（16夕）	500
174	マミ×杏子　力の差	ほ（16夕）	500
175	それは糸の切れた人形のようで	ほ（16夕）	500
176	契約阻止	ほ（24夜）	500
177	魔女生誕	さ（18夜）、杏（16夜）、ほ（25夕）	500
178	結界からの脱出劇1	杏（16夜）、ほ（25夕）	500
179	結界からの脱出劇2	ほ（25夕）	500
180	まどかの説得	ほ（26昼）	500
181	激昂の杏子	ほ（26昼）	500
182	さよなら	ほ（26昼）	500
183	杏子奮戦	さ（14、16、18夜）、ほ（26昼）	500
184	契約の輝き	ほ（30昼）	500
185	わたしの、最高のともだち	ほ（30昼）	500
186	ワルプルギスの夜との激戦	ほ（30昼）	500
187	さやかの葬儀	ほ（27昼）	500
188	キュゥべえの眼差し	ほ（29夜）	500
189	かつての魔法少女1	ほ（29夜）	500
190	かつての魔法少女2	ほ（29夜）	500
191	かつての魔法少女3	ほ（29夜）	500
192	かつての魔法少女4	ほ（29夜）	500
193	かつての魔法少女5	ほ（29夜）	500
194	ワルプルギスの夜	さ（31夜）、杏（30昼）、ほ（30昼）、ボ（13朝）	500
195	まどか契約1	ほ（30昼）	500
196	まどか契約2	ほ（30昼）	500
197	まどか契約3	ほ（30昼）	500
198	まどか契約4	ほ（30昼）	500
199	まどか契約5	ほ（30昼）	500
200	まどか契約6	ほ（30昼）	500
201	まどか契約7	ほ（30昼）	500
202	まどか契約8	ほ（30昼）	500
203	救済する白き光	ほ（30昼）	500
204	わたしの、最高のともだち1	ほ（30昼）	500
205	わたしの、最高のともだち2	ほ（30昼）	500
206	新人アイドル・マミ	ボ（11夜）	600
207	思い人たちの決闘	ボ（5夕）	600
208	ほむらの優しさ	ボ（5夕）	600
209	魔法少女さやかのシアワセ	ボ（7夕）	600
210	二人の野望	ボ（9夜）	600
211	マミ、アイドルデビュー！	ボ（10夕）	600
212	気合い注入！	ボ（10夜）	600
213	オールスター集合！	ボ（13朝）	600
214	不屈の闘志	ボ（13朝）	600
215	ご褒美のお茶会	ほ（30昼）	1000

シナリオ

No.	シナリオ名	主な入手場所	購入Pt
1	謎の転校生	ま（1朝）	200
2	夢の中で逢った、ような…	ま（1夕）	200
3	魔法少女　巴マミ	ま（1夕）	1000
4	新たな魔法少女	ま（13昼）	200
5	さやか×杏子	ま（16夜）	200
6	マミの願い	マ（回想）	300
7	魔法少女　鹿目まどか	ま（23夜）	1000
8	クラスのみんなには内緒だよ	マ（10夕）	300
9	あなたが側にいてくれるなら	マ（30夕）	300
10	さやかの決心	さ（4夜）	400
11	微妙な三角関係	さ（9朝）	400
12	魔法少女　美樹さやか	ま（1夜）	1000
13	杏子の献身	さ（12昼）	400
14	杏子の最期	さ（14夜）	400
15	あたしって、ほんとバカ	さ（18夜）	400
16	守るべき場所	さ（16夜）	400
17	重なる影	杏（8夜）	600
18	魔法少女　佐倉杏子	ま（18夜）	1000
19	届かない言葉	杏（14夕）	600
20	残された最後の希望だったんだ	杏（17夜）	600
21	奇跡なんて、もういらない	ほ（14夕）	800
22	生きる覚悟と死ぬ覚悟	ほ（20夜）	800
23	運命はきっと変えられる1	ほ（23夕）	800
24	運命はきっと変えられる2	ほ（23夕）	800
25	運命はきっと変えられる3	ほ（23夕）	800
26	マミの死	ほ（26昼）	800
27	最後に残った道しるべ	ほ（29夜）	800
28	魔法少女　暁美ほむら	マ（30夜）	1000
29	体育会系？	ボ（2朝）	900
30	さやかの告白	ボ（7夕）	900
31	二人の野望	ボ（9夜）	900
32	不屈の闘志	ボ（13朝）	900

※入手場所の詳細については各ルートのフローチャート（P.018～067）を参照

ショップで購入する必要のないデータ

キャラクター図鑑

No.	キャラクター名
1	鹿目まどか
2	美樹さやか
3	巴マミ
4	佐倉杏子
5	暁美ほむら
6	暁美ほむら（メガネ）
7	キュゥべえ
8	志筑仁美
9	上条恭介
10	鹿目詢子
11	鹿目知久
12	鹿目タツヤ
13	早乙女和子

◀キャラクター図鑑はストーリーをプレイしていれば自然にコンプリートが可能だ。ただし、杏子の父と妹に関しては図鑑には登録されない。

魔女図鑑

No.	名前	魔女&使い魔ページ
1	薔薇園の魔女の手下（造園係）	P.082
2	薔薇園の魔女の手下（見回り係）	
3	薔薇園の魔女の手下（警戒係）	P.083
4	薔薇園の魔女	P.088
5	お菓子の魔女の手下（帽子の探索係）	P.083
6	お菓子の魔女の手下（探索係）	
7	お菓子の魔女の手下（看護係）	
8	お菓子の魔女	P.089
9	ハコの魔女の手下	P.083
10	ハコの魔女の手下（電波の使い）	
11	ハコの魔女	P.090
12	落書きの魔女の手下（ビューン）	P.084
13	落書きの魔女の手下（ブッブー）	
14	落書きの魔女の手下（ブカブカ）	
15	落書きの魔女	P.091
16	銀の魔女の手下	P.084
17	銀の魔女	P.092
18	影の魔女の手下	P.084
19	影の魔女の魔法（サハスラブジャ）	P.085
20	影の魔女	P.093
21	人魚の魔女の手下（楽団員）	P.085
22	人魚の魔女の手下（バックダンサーズ）	
23	人魚の魔女の魔法（車輪のしずく）	
24	人魚の魔女	P.094～095
25	芸術家の魔女の手下（代表作）	P.085
26	芸術家の魔女の手下（意欲作）	
27	芸術家の魔女	P.096
28	委員長の魔女の手下（クラスメイト）	P.086
29	委員長の魔女の手下（ティーチャー）	
30	委員長の魔女	P.097
31	舞台装置の少女 劇団・シモテ	P.086
32	舞台装置の少女 劇団・ソデ	
33	舞台装置の少女 劇団・カミテ	
34	舞台装置の魔女の手下（アカハナ）	
35	舞台装置の魔女の手下（アオハナ）	P.087
36	舞台装置の魔女	P.098～099
37	おめかしの魔女の手下（ももいろさん）	P.087
38	おめかしの魔女の手下（あかいろさん）	
39	おめかしの魔女	P.100
40	武旦の魔女の手下・先導	P.087
41	武旦の魔女の手下	
42	武旦の魔女	P.101
43	針の魔女の使い魔（33!3）	P.087
44	針の魔女	P.102
45	忘却の魔女	P.103

魔法少女豆知識（TIPS）

No.	内容
1	**Qボタン基本1** □ボタンでQボタンを押してみよう。
2	**Qボタン基本2** Qボタンに成功すると選択肢が出て 選んだ選択肢によって感情値や因果値が増減する。
3	**Qボタン基本3** Qボタンが表示されていれば好きなタイミングで押せる。 色々な場所で試そう。
4	**Qボタンお手付き** 間違ったタイミングで押すと失敗してしまい、 1日に5回失敗するとその日は押せなくなる。慎重に判断しよう。
5	**キュゥべえの役目** 僕の役目はQボタンを使って 魔法少女達の感情値を高めることだ。 感情値は魔法少女の力の源。効果的に使おう。
6	**ほむボタン** □ボタン：ほむボタン キュゥべえを妨害してまどかを救え！
7	**感情グラフ** 画面右下の感情グラフは魔法少女が会話するときに出現し、 感情値を表す。魔法少女ごとに存在する。
8	**感情値の上げ方** 感情値はイベントやQボタンによって増減し ソウルジェムや戦闘に影響を与える。 Qボタンを成功させ、感情値をコントロールしよう。
9	**感情値のメリット** 画面右下の感情値が高いほど使用する魔法の効果が高くなる。
10	**感情値のデメリット** 感情値が高い場合のデメリットは、 消費MPが増えソウルジェムが穢れやすくなることだ。 穢れが溜まっているときは特に注意しよう。
11	**感情値裏編** 感情値が高いと魔女化しやすい。 それだけ不安定ってことだからね。まどか達の感情値を どんどん上げて宇宙のためにエネルギーを集めよう。
12	**メッセージスキップ** 1度クリアしたストーリーでは、 イベント中に×ボタンを長押しするとシナリオを 早送りできるんだ。繰り返し遊ぶときに役立つ機能さ。
13	**タウンマップ** タウンマップに出ているキャラクターアイコンを 選択するとイベントが発生する。
14	**時間の経過** イベントを見ると時間が経過し、配置が変化する。 キャラクターアイコンを参考にイベントを選ぼう。
15	**バックログ** ADV画面で△ボタンを押すとバックログが表示される。 ストーリーを読み返すことができるし、 セリフを選んで決定するとボイスまで再生されるのさ。
16	**メッセージウィンドウ非表示** ADV画面でSELECTボタンを押すと ウィンドウを消すことができるんだ。 これで魔法少女達を堪能できるのさ。
17	**メインメニュー&セーブ** タウンマップと魔女結界内ではSTARTボタンから メインメニューを開くことができる。 タウンマップではセーブが可能、忘れずに行おう。
18	**ストーリーセレクト** ストーリーセレクトではプレイできるストーリーが表示される。 繰り返し遊ぶこともできる。

No.	内容
19	**成績表** 成績表では各ストーリーのプレイ内容が評価され まどか☆マギカショップで利用できる 感情エネルギーを入手する。
20	**まどか☆マギカショップ** 感情エネルギーを使用して追加アイテムや イベントCGなどのゲーム内特典を入手しよう！
21	**謎の魔女結界** 新たな魔女結界が出現した。 君は全てクリアできるかな？
22	**謎の魔女結界での魔法** 謎の魔女結界で魔法を覚えるには まどか☆マギカショップで購入する必要がある。 事前に準備をしてから挑もう。
23	**キャラクター変更1** 操作キャラクターを変更できるようになった。 STARTボタンを押してメインメニューを開き 交代させたい魔法少女を選択しよう。
24	**キャラクター変更2** 魔法少女が複数いる場合は 戦闘不能になっても残りの魔法少女に切り替わる。 また、戦闘に出ない場合の自動回復量は2倍になる。
25	まどか☆マギカ図鑑 1度戦った魔女はまどか☆マギカ図鑑で確認できるよ。 これも君達魔法少女の特権みたいなものだよ。 便利だろう？
26	**マジックツリー** 魔法はツリー状に配置されている。 ツリーが繋がると入手できるようになる。 欲しい魔法を目指してツリーを繋げていこう。
27	**魔法を覚えるには** 魔法を覚えるにはステータスとスペルブックが必要。 ステータスの条件は画面右のウィンドウで確認できる。 スペルブックは魔女結界で手に入るので集めよう。
28	**魔法の購入** 本編で覚えた魔法はまどか☆マギカショップに並ぶんだ。 購入した魔法は謎の魔女結界で使用可能になるよ。
29	**強化画面** 方向キー左右：強化ポイントの増減。 強化は各ステータスに強化ポイントを配分して行う。 全キャラクター共有なのでよく考えて使おう。
30	**因果値の引き継ぎ** クリア後、キャラクターのLVは引き継がれないが LVが高いほど多くの因果値に還元され引き継がれる。 因果値が高いと魔女化しにくくなり、MPも高くなる。
31	**ストーリーの追加** 特定のエンディングを見るとストーリーが増える。 Qボタンを駆使してコンプリートしよう。
32	**移動と目的地** ミニマップ上のドアを探して脱出しよう。 方向キー：移動
33	**攻撃と効果範囲** ○ボタン：装備中の魔法で攻撃 効果範囲は地面と右上のミニマップ上に 青いマスで表示される。
34	**魔法選択** Rボタンを押すと魔法を変更できる。 魔法の効果や効果範囲を見ながら 状況に合わせた魔法を選ぼう。
35	**HPとMP** 仲間がいない場合、ダメージを受けHPが0になると ゲームオーバーになるので注意。 行動後には自動で回復していくが、ソウルジェムが穢れていく。
36	**魔法選択ショートカット** 戦闘中に□ボタンを押しながらRボタンを押すと 直前までに装備していた魔法に切り替わるんだ。 魔法選択画面を開く手間を省けるわけさ。
37	**状態異常付属魔法** 魔法によってはダメージ以外にも特殊な効果が発動するんだ。 効果はINFOバーの魔法の説明文に書いてある。 確認してみるといいよ。
38	**ダッシュと平行移動** 移動と×ボタンを組み合わせるとダッシュ、 □ボタンと組み合わせると平行移動ができるんだ。

No.	内容
39	**チャージ攻撃** 魔法の中には発動までに時間がかかるものがある。 相手との距離に注意して使おう。
40	**チャージ攻撃失敗** チャージ攻撃はすごい強力な攻撃だけど時間がかかったり、 弱点属性で攻撃されると失敗したり難しい攻撃なんだ。 使いこなせたら強力ではあるよ。
41	**アイテムを使う** HPはアイテムを使うことでも回復することができる。 Lボタン：アイテム使用画面
42	**状態異常回復** 状態異常アイコンが表示されたら アイテムや魔法で回復しよう。 一定ターン経過でも回復する。
43	**ソウルジェムの浄化** グリーフシードでソウルジェムの穢れを取ろう。 1つのグリーフシードは2回まで使用できる。 ただし、2回目は効果量が少なくなる。
44	**ソウルジェムの穢れ** ソウルジェムの穢れが溜まると 攻撃力が下がり、最終的には消費MP0の 魔法しか使用できなくなるので気をつけよう。
45	**敵の強さ** 例え同じ魔女結界でも選んだストーリーによって 敵の強さは異なるのさ。 見たことのある相手でも注意したほうがいいよ。
46	**EXPとLV** 敵を倒していくと、君達はどんどん強くなるんだ。 LVを上げておくとストーリークリア時にもらえる 因果値の量も多くなるらしいよ。
47	**アイテム入手** 魔女結界でキラキラしたものを拾うと アイテムとして入手できるんだ。 敵を倒しても落とすみたいだよ。
48	**状態異常上書き** 一部の状態変化魔法を使うと状態異常を上書きできるんだ。 色々試してみるといいよ。
49	**後衛** 戦闘に出ていない魔法少女は 普段よりもHPとMPの回復量が2倍になるんだ。 魔法少女が複数いる場合は、交代のタイミングも重要さ。
50	**STR** STRが高いと格闘系の魔法が強くなるんだ。 魔法を選ぶときのINFOバーで確認できるから よーく見てみるといいよ。
51	**CON** CONが高いと射撃系の魔法が強くなるんだ。 射撃系が得意な魔法少女で強化していくといいよ。
52	**VIT** VITが高いと打たれ強くなるんだ。 相手が強いと感じ始めたらHPと一緒に強化してみると 生き残る可能性が増えるかもしれないね。
53	**AGI** AGIが高いと敵の攻撃を避けやすくなるんだ。 僕も身のこなしには自信があるけど、間違っても僕を攻撃しない でよ？
54	**DEX** DEXが高いと相手に攻撃が当たりやすくなるんだ。 どんなに強い攻撃でも当たらないと意味がないのさ。
55	**属性** キャラクターや攻撃には斬・突・衝の属性があるんだ。 斬は衝に、衝は突に強い。突はもちろん斬に強くなるよ。 相手の属性に合わせて魔法を選択するといいよ。
56	**異常回復** 異常回復状態になると、次の行動時には大量の魔力と引き換えに HPが大幅に回復するよ。 その分、ソウルジェムの穢れも多く溜まるんだ。
57	**戦闘不能** HPが0になると魔法少女は戦闘不能になってしまうんだ。 1人しかいない場合はすぐにゲームオーバーだけど 仲間がいればアイテムや魔法を使えば復活できるよ。
58	**ソウルジェム紛失** ソウルジェムを落とした場合は少し厄介なんだ。 行動不能になるし見つけない限り先へ進めない。 君達は仲間を見捨てたりはしないんだろう？

No.	内容
59	**精神汚染** 精神が汚染されると MP が徐々に減っていく。 つまり魔法が使えなくなってしまうんだ。 時間が経つと治るよ。
60	**狂化** 狂化された魔法少女は勝手に攻撃してしまう。 交代もできない。そのかわり攻撃が強くなるけど 身の守りには考えがいかなくなるから注意が必要だよ。
61	**人間不信** 仲間を信じられなくなった可哀相な魔法少女だよ。 戦闘中に交代ができなくなってしまうんだ。 時間が経てば治るから逃げるのも手かもしれないよ。
62	**幻覚** 幻覚状態になるとランダムで何かの行動を取ってしまう。 つまり制御不能な状態さ、しかも時間経過でしか治らない。 敵に使うときは錯乱として役に立つはずだよ。
63	**バインド** バインドは対象を動けなくする状態異常さ。 その分、効果時間は短いけど足止めには有効だ。 逆にバインドしてくる敵は厄介だ、優先的に倒すといい。
64	**毒** 毒になると行動するたびに HP が減少するんだ。 1 回の減少量はそう多くないけど、 効果時間が長いから放っておくのも危険だろうね。
65	**睡眠** 眠ってしまうとしばらく動けなくなってしまう。 叩かれるとすぐに起きるけどね。相手が眠った場合は チャージ攻撃のチャンスかもしれないよ。
66	**倍速** 倍速状態は非常に便利なんだ。 普段の倍の行動回数で動けるから、 あらゆる場面で役に立つと思うよ。
67	**鈍速** 鈍速状態になると危険だよ。 普段よりも動ける回数が半分になってしまうから不利になる前に 強力な技で敵を一掃したほうがいいよ。
68	**攻撃不能** 攻撃不能になると魔法が使えなくなってしまうんだ。 アイテムとかは使えるから何もできないってわけじゃない。 一旦退くかアイテムで治すか、どちらかを選ぶといいよ。
69	**足踏み** 魔女結界内で×ボタンと□ボタンを 同時に押すとその場で待機できるんだ。 覚えておくと役に立つかもしれないよ。
70	**マップ表示切り替え** △ボタンを押すとミニマップを大きくしたり消したりできる。 状況に合わせて試してみるといい。

No.	内容
71	**お菓子の魔女** 魔女の攻撃は強力だ。 足場をジャンプで移動して、攻撃を回避しよう。
72	**ハコの魔女** ハコの魔女とその手下は 精神汚染の状態異常を使ってくる。 精神汚染状態では行動後に MP が減少していく。
73	**落書きの魔女　かくれんぼ** 落書きの魔女は「かくれんぼ」が大好き。 ときどき身を隠し、HP を回復する。 いそいで魔女を探し出そう。
74	**落書きの魔女　泣く** 魔女を攻撃しすぎると攻撃不能になる。
75	**落書きの魔女　発見** 魔女は積み木の陰に隠れている。 積み木を攻撃すれば驚いて魔女が出てくるぞ。 再び魔女が隠れたら、同じように見つけ出そう。
76	**影の魔女** 攻撃を避けながら道の先にいる魔女に近づこう。
77	**銀の魔女** 銀の魔女は錆を落とし、 防御力を下げ攻撃力を増加する。
78	**人魚の魔女** 手下の中には、敵を強化してくるものもいる。 見つけたら真っ先に倒そう。
79	**芸術家の魔女** 魔女の正面は避け、横から回りこもう。
80	**ワルプルギスの夜** 3 ターン以内に落下してくるビルを破壊しよう。
81	**おめかしの魔女** 魔女は手下のアクセサリーに偽装している。 手下を倒して魔女を引きずり出そう。
82	**オーバーキル** 相手の残り HP に対して大きなダメージを与えて倒すと 通常よりも手に入る経験値が増えるんだ。 余裕があったら強い魔法で倒してみるといい。

パスワードと特典 DVD

TIPS の No.83 から 88 に関しては、チュートリアルや攻略要素ではなくパスワードが書かれている。このパスワードは、ストーリーの各キャラクターのルートをクリアすることで、最後に表示される特殊な TIPS。『魔法少女まどか☆マギカ ポータブル』の購入特典として付属しているスペシャル映像 DVD で使用することが可能だ。DVD のメニューにある「イベント絵ギャラリー」という項目を選択して、入手したパスワードを入力すれば、イベント CG を楽しむことができる。

魔法少女豆知識 (TIPS)

No.	内容	解放条件
83	パスワード①	まどかルートをクリア
84	パスワード②	マミルートをクリア
85	パスワード③	さやかルートをクリア
86	パスワード④	杏子ルートをクリア
87	パスワード⑤	ほむらルートをクリア
88	パスワード⑥	ボーナスルートをクリア

▲パスワードは魔法少女豆知識に登録されるので、メモし忘れても大丈夫。

▲まだ見ていない CG も表示されてしまう点にだけ注意しよう。

イベントCG ギャラリー

No.1　夢の中で逢った、ような…1

No.2　夢の中で逢った、ような…2

No.3　夢の中で逢った、ような…3

No.4　夢の中で逢った、ような…4

No.5　夢の中で逢った、ような…5

No.6　夢の中で逢った、ような…6

No.7　夢の中で逢った、ような…7

No.8　夢の中で逢った、ような…8

No.9　夢の中で逢った、ような…9

No.10　夢の中で逢った、ような…10

No.11　転校生・暁美ほむら

No.12　ある体育授業の一光景

No.13　ほむらの視線

No.14　ひん死のキュゥべえ

No.15　さやかの機転

No.16　ティロ・フィナーレ

No.17　マミの治療

No.18　マミのお茶会

No.19　ソウルジェム（さやか）

No.20　ソウルジェム（ほむら）

No.21　ソウルジェム（まどか）

No.22　ソウルジェム（マミ）

No.23　ソウルジェム（杏子）

No.24　時間停止

No.25　まどかの絵

No.26　女性を助けるマミ

No.27　落下する OL

No.28　人命救助

No.29　魔女の口づけ

No.30　グリーフシード

No.31　さやかと恭介

No.32　さやかの想い、縮まる距離

No.33　悲しみの調べ

No.34　幼いころの憧れ

No.35　対峙するほむらとマミ

No.36　巴マミの余裕

No.37　病院の危機

No.38　魔女結界

No.40　「もう何も怖くない」

No.39　拘束されたほむら

No.41　お菓子の魔女の正体

No.42　絶体絶命

No.43　マミの異変

No.44　悲劇

No.45　魔法少女の末路

No.46　悲しみに暮れる

No.47　夢と現実の狭間で　苦悩

No.48　夢と現実の狭間で　諦念

No.49　キュゥべえの影

No.50　さやか契約

No.51　ソウルジェムの輝き

No.52　新米魔法少女として

No.54　ハコの魔女の口づけ

No.55　魔女の宴

No.53　虚ろな仁美

No.56　操られた人々1

No.57　操られた人々2

No.58　操られる仁美

No.59　救助活動1

No.60　救助活動2

No.61　魔法少女さやかの希望

No.62　奇跡の報酬

No.63　迎えてくれる人たち

No.64　退院祝い

No.65　屋上の演奏会

No.66　いつか夢見た奇跡の果て

No.67　さやか×杏子　宣戦布告

No.68　さやか×杏子　激闘

No.69　さやか×杏子　杏子の余裕1

No.70　さやか×杏子　杏子の余裕2

No.71　さやか×杏子　反撃開始1

No.72　さやか×杏子　反撃開始2

No.73　さやか×杏子　とどめの一撃1

No.74　さやか×杏子　とどめの一撃2

No.75　さやか×杏子　ほむらの介入

No.76　ソウルジェム浄化

No.77　キュゥべえの役目

No.78　真夜中の来訪者1

No.79　真夜中の来訪者2

No.80　まどかの決断1

No.81　まどかの決断2

No.82　まどかの間違い

No.83　トラックの上のソウルジェム1

No.84　トラックの上のソウルジェム2

No.85　ほむらの追跡1

No.86　ほむらの追跡2

No.87　事切れたさやか

No.88　ソウルジェムの秘密1

No.89　ソウルジェムの秘密2

No.90　さやかと杏子の確執

No.91　友情と愛情の狭間

No.92　亀裂

No.93　お似合いの二人?

No.94　杏子の覚悟、ほむらの覚悟

No.96　まどか契約

No.95　キュゥべえの勧誘

No.97　家族とのドライブ

No.98　マミの交通事故1

No.100　マミの交通事故3

No.99　マミの交通事故2

No.101　マミの決心

No.102　マミの特訓

No.103　Reason

No.104　杏子の苛立ち

No.105 「クラスのみんなには内緒だよ」

No.106 新米魔法少女の悩み

No.107 マジカルアロー

No.108　孤独

No.109　夜に臨む

No.110　絶望のマミ

No.111　決死の覚悟1

No.112　決死の覚悟2

No.113　決死の覚悟3

No.114　ほむら契約1

No.115　まどかの死

No.116　ほむら契約2

No.117　マミの挺身

No.118　敗北

No.119　まどかとの再会

No.120　二人の空間、二人の瞬間

No.121　特訓×特訓×特訓

No.122　サプライズコンサート　恭介

No.123　サプライズコンサート　さやか

No.124　散った美の巨匠たち

No.125　絶望の恭介1

No.126　絶望の恭介2

No.127　絶望の恭介3

No.128　マミの死1

No.129　マミの死2

No.130　杏子の献身

No.131　崩れゆく身体、崩れゆく想い

No.132　杏子の決意

No.133　最期の祈り

No.134　浄罪の大炎

No.135　悲痛のさやか

No.136　杏子、去る

No.137　絶望の淵で

No.138　狂乱のさやか1

No.139　狂乱のさやか2

No.140　さやか暴走

No.141　もう戻れない場所へ

No.142　「あたしって、ほんとバカ」

No.143　最期の願い

No.144 私が願った、奇跡

No.145 決意の銃弾

No.146 観察者

No.147 ロッソ・ファンタズマ

No.148 マミと杏子 合体攻撃

No.149 営業妨害

No.150 佐倉家の団欒

No.151　宣教1

No.152　宣教2

No.153　杏子の契約

No.154　佐倉家の悲劇1

No.155　佐倉家の悲劇2

No.156　マミとの思い出

No.157　手向け

No.158　臨界点

No.159　Breaking Point

No.160　大切な人を、守るため

No.161　私の戦場は、ここじゃないわ

No.163　救済へのカウントダウン2

No.162　救済へのカウントダウン1

No.164　インキュベーターの真実1

No.165　インキュベーターの真実2

No.166　インキュベーターの真実3

No.167　マミ狂乱

No.168　まどかたちの結末

No.169　自己犠牲

No.170　崩壊と終わりの地で

No.171　最期の願い

No.172 咄嗟の判断

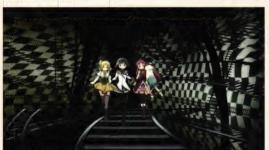
No.173 マミ×杏子 無限の魔弾

No.174 マミ×杏子 力の差

No.175　それは糸の切れた人形のようで

No.176　契約阻止

No.177　魔女生誕

No.178　結界からの脱出劇1

No.179　結界からの脱出劇2

No.180　まどかの説得

No.181　激昂の杏子

No.182　さよなら

No.183　杏子奮戦

No.184　契約の輝き

No.185 わたしの、最高のともだち

No.186 ワルプルギスの夜との激戦

No.187 さやかの葬儀

No.188 キュゥべえの眼差し

No.189 かつての魔法少女1

No.190 かつての魔法少女2

No.191 かつての魔法少女3

No.192 かつての魔法少女4

No.193 かつての魔法少女5

No.194 ワルプルギスの夜

No.195　まどか契約1

No.196　まどか契約2

No.197　まどか契約3

No.198　まどか契約4

No.199　まどか契約5

No.200　まどか契約6

No.201　まどか契約7

No.202　まどか契約8

No.203　救済する白き光

No.204　わたしの、最高のともだち1

No.205　わたしの、最高のともだち2

No.206　新人アイドル・マミ

No.207　思い人たちの決闘

No.208　ほむらの優しさ

No.209　魔法少女さやかのシアワセ

No.210　二人の野望

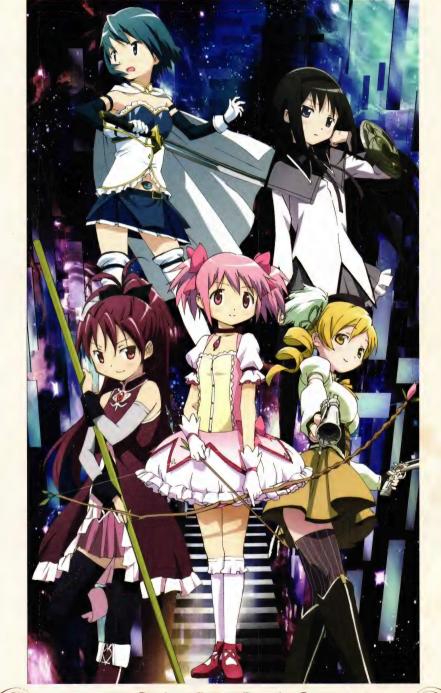
No.211　マミ、アイドルデビュー！

No.212　気合い注入！

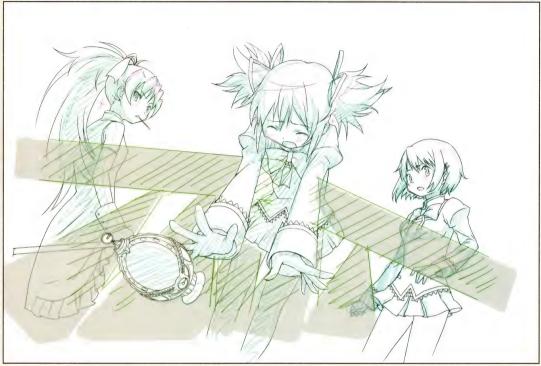
No.213 オールスター集合！

No.214 不屈の闘志

No.215 ご褒美のお茶会

原画：谷口淳一郎 仕上：シャフト 背景：スタジオちゅーりっぷ

パッケージイラスト

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル パッケージイラスト
原画：谷口淳一郎　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

イベントCG原画＆設定資料

No.82　まどかの間違い

No.106　新米魔法少女の悩み

No.103 Reason

No.213 オールスター集合!

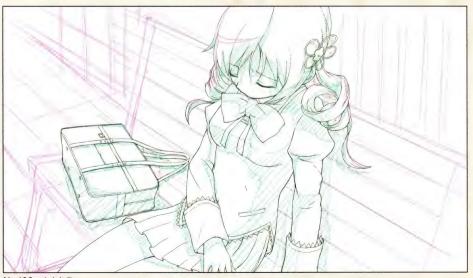
No.143 最期の願い

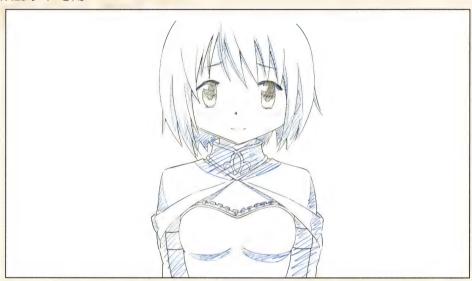
No.184　契約の輝き

No.214　不屈の闘志

No.206　新人アイドル・マミ

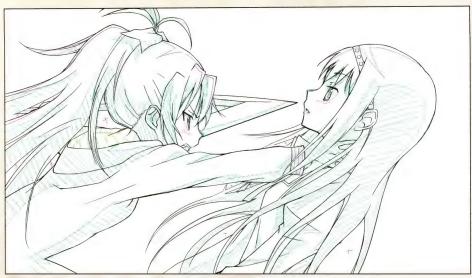
No.97 家族とのドライブ

No.173 マミ×杏子 無限の魔弾

No.182 さよなら

No.123　サプライズコンサート　さやか

No.209　魔法少女さやかのシアワセ

No.120　二人の空間、二人の瞬間

No.147　ロッソ・ファンタズマ

No.153　杏子の契約

No.174　マミ×杏子　力の差

No.181　激昂の杏子

No.172　咄嗟の判断

No.208　ほむらの優しさ

No.147 ロッソ・ファンタズマ

No.153 杏子の契約

No.174 マミ×杏子　力の差

魔法カットインCG

シューティングスター

マジカルスコール

救済する白き光

スプレットアロー

パニエロケット

スパークエッジ

狂想曲

タイフーン

ローレライの旋律

スプラッシュスティンガー

ティロ・フィナーレ

ボンバルダメント

テ・ポメリアーノ

魔弾の舞踏

黄金の美脚

無限の魔弾

食うかい?

最後の審判

ロッソ・ファンタズマ

疾風迅雷

断罪の磔柱

浄罪の大炎

危険物第四類

対戦車兵器

対艦ミサイル

空間跳躍

時間停止

侵食する黒き翼

プロモーションイラスト

電撃 PlayStation Vol.514 表紙イラスト
作画：守岡英行　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ

電撃G'sマガジン 2012年5月号 表紙イラスト
作画:青木 雄　仕上:シャフト　背景:スタジオちゅーりっぷ

Interview

魔法少女まどか☆マギカ ポータブル 開発者インタビュー

――まずは『魔法少女まどか☆マギカ』のゲーム化の企画がどのような形で立ち上がったのかをお聞かせいただけますか？

土居　『まどか』のTVアニメの放送が始まった直後ぐらいに富澤さんとお食事をする機会がありまして、そのときは「ゲーム化してもらえたらな」という気持ちがありつつも、口には出さずにいましたね。

[illegible]　まだ2話目が終わったばかりの頃でしたね。土居さんに先の展開を楽しみにしてくださいと言われて、3話目を見たら、僕の中でこれはぜひともゲーム化したいという気持ちが大きくなって、土居さんにゲーム化のお話を持っていったのが、ちょうど4話の放送が終わった2011年の1月の末でした。

土居　ニトロプラスは、虚淵（虚淵 玄氏：ニトロプラス所属のシナリオライター）が原作者の一員として、脚本を担当する形でかかわらせていただいていました。弊社はゲーム制作会社ですから、企画当初に「うちでゲームを作らせてもらえないか」という話は、アニプレックスさんやシャフトさんにはしていました。弊社はＡＶＧの制作実績が豊富なのですが、すでにアニメとしてでき上がっているものをＡＶＧにしてもあまり意味がないだろうと、社内的には「ゲーム化はなかなか難しいね」という声もありました。そこで僕の中では、ゲームのシステムをきっちりと作っていただける会社と協力してゲーム化するのが一番いいだろうとは、考えていましたね。

[illegible]　僕のほうでも『まどか』をゲーム化するなら、ただのＡＶＧにはしないというイメージは当初から持っていました。そこでどういったシステムを盛り込んでいくか、というのをニトロプラスさんとディスカッションしながら決めていったというのが、最初期の頃の話ですね。

――ＡＶＧの枠を超えたゲームシステムを作るということで、アニメのどのような点に注目されましたか？

[illegible]　アニメが日常パートと魔女戦パートがまったく違うビジュアルイメージで展開されていたのと、しっかりしたバトルがあるという点をなんとかゲームとして再現してみたいと当初から考えていました。イヌカレーさんが描く「魔女結界」をゲームで表現するとしたら、どんなシステムや見せ方がいいのかというのは、試作の段階でもそこをまず確認しようという話はしていましたね。

山岸　そうですね。最初の企画では「魔女結界」を３Ｄで描いた「ウィザードリィ」タイプのシステムでいこうというところから始まったのですが、途中からシステムを「ローグ」タイプに切り替えることにした経緯がありますね。

[illegible]　最初からダンジョンを３Ｄでやろう

『まどか』のゲーム化は、僕の作りたいという想いから開発が始まっていますね。（富澤）

富澤祐介（とみざわゆうすけ）

株式会社バンダイナムコゲームス
プロデューサー

代表作は『GOD EATER』シリーズなど。キャラクターを生かしたゲーム開発を行う。

土居由直（どいよしなお）

株式会社ニトロプラス
プロデューサー

同社の副社長を務めるほか、『STEINS;GATE』などのゲームやアニメのプロデュースも担当。

松田宙（まつだひろし）

株式会社バンダイナムコゲームス
ディレクター

主にキャラクターを生かしたゲームの開発を担当している。

山岸雄樹（やまぎしゆうき）

株式会社デジタルワークス
エンターテインメント
開発ディレクター

『ダンボール戦機』などのコンシューマゲームの開発を行っている。

というのは決めていたんですけど、アニメでは魔女や使い魔が非常にトリッキーかつ特殊な素材で描かれているので、あれをより「キモかわいく」表現するのであれば、動きもつけたいと思っていました。ＦＰＳ最初期の頃の「ウルフェンシュタイン」をプレイしたとき、敵が書き割りで描かれていて、それが気持ち悪かったという印象があったんです。あんな風に『まどか』の書き割りの使い魔をはめてみたら、なんともいえない違和感みたいなものが３Ｄ空間でも実感できて世界観にフィットするのではないか、というところから、「ローグ」タイプの「ウルフェンシュタインＲＰＧ」をイメージの参考にと、山岸さんにお渡ししましたね。

山岸　お借りしたゲームは、確かに昔ながらの絵で気持ち悪い雰囲気をうまく表現している作品だと思いました。

富澤　これがアニメの「魔女結界」のデザインをゲームに落とし込む際の、最初のヒラメキというか、思いつきでした。

土居　虚淵もこの部分が一番お気に入りだったみたいですね。テストプレイのときに「イヌカレーゲーム」って言っていましたからね。

一同　イヌカレーゲーム！（笑）。

山岸　アニメーションのほうで取り入れられていた切り絵みたいな動きを、最初はどうにか３Ｄモデルで再現しようとは思ったんですが、なかなか納得いくものにはならなくて……。

松田　そう、最初は書き割りではなくて、敵も３Ｄでしたね。その後、薔薇園の魔女の使い魔を書き割りのイメージで仕上げていただいて、それを見たときに「これだ！」という話になりました。

――敵の動きも特徴的で気持ち悪い印象を受けましたが、そこはいかがですか？

富澤　ヌルヌル動くのではなく、「ガクッ、ガクッ」と動くから怖いというところを表現するために、書き割りでもちゃんと動きに工夫して緩急をつけたり、使い魔の３Ｄモデルでも違和感のある動きや極端なタメを入れて、書き割りに近いモーションにしてほしいというお願いは山岸さんにさせていただきました。

山岸　いろいろ試行錯誤してなんとか形にできたかなと思います。

富澤　そうですね。最終的には書き割りも３Ｄの使い魔もバランスよく作っていただけて、そこは非常に満足しています。

――今作ではイヌカレーさんが新規で魔女を描き下ろされていたり、ゲームだけのオリジナル要素もたくさんありますね。

富澤　初期の打ち合わせで、イヌカレーさんもアニメで入れ切れなかったものがあるとおっしゃっていたので、「それならどんどんアイデアを出していただければ、ゲームのほうでできる限り採用します」とムチャ振りをさせていただきました（笑）。おかげで、新しい魔女や結界のイメージ、使い魔のモーションなどいろんな要素をご提案していただき、できる限りゲーム内にそれらを反映していきました。

松田　使い魔の攻撃パターンもイヌカレーさんのアイデアが盛り込まれていますよね。例えば、委員長の魔女の使い魔で、キックで攻撃してくるとか、メガネを飛ばしてくるといったものは、イヌカレーさんのアイデアなんです。

――アドベンチャーパートでは、キャラクターの感情に介入するＱボタンのシステムが特徴的ですが、このアイデアはどこから生まれたのでしょうか？

富澤　まだまだ全体の企画が固まり切っていない初期段階で、キュゥべえをプレイヤーの後ろに据えようという話になったとき、「勧誘する」というイメージを作りたいなというのがありました。そのなかの１つのアイデアとして出てきましたね。

山岸　最初は「あおる」「はげます」のようなものはなく、単に介入という形だった

誰も魔女化させずに終わらせてしまったら、ほむらの辛さが伝わらないことになっちゃいますよね（笑）。（土居）

各キャラクターの魔法で個性を付けていく作業は、楽しくもあり、苦労した点でもあります。(山岸)

んですが、何かしらの目安になるものがあったほうがいいだろうということで、ああいった要素を採用しました。ほかには、勧誘するときにはボタンを多く押すといった案もあったりしましたね。3種類のパターンというのはかなりあとになってから決まっていきました。

富澤　確か、Qボタンについてはアクションボタンとして考えていた時期もありましたね。

――周回プレイを重ねるたびに因果値が溜まって強力な魔法少女になっていくという点は、アニメの要素とうまくリンクしていると感じましたが、そこはいかがでしょう?

山岸　感情エネルギーを溜める、魔女化したらボーナスが得られるというゲーム要素は当初からありました。ただ、魔法少女にならない娘もいるし、原作には因果という要素もあるので、そのあたりをうまく組み立てられないかということで、因果値というものを提案しました。

富澤　結果、その2つの値をどう運用していくかという話になって、周回プレイにどの値を引き継がせていったらいいのかというのは、開発終盤まで調整と議論を延々としましたね。

山岸　かなり終盤になってからも、富澤さんや松田さんと朝の5時ぐらいに「ここの因果値はこうでしょ」みたいな話をした覚えがあります（笑)。

富澤　基本的に、原作の再現も実現したい、もう一回挑戦したくなる歯ごたえもある、というバランスをゲームに持たせたいと考えていましたから。

松田　1回目のプレイだと魔女化しやすい方向に作っているので、周回プレイで因果値を上昇させることで魔女化しないルートに進みやすくなるという調整は、うまくハマったかなとは思いますね。

富澤　MP0の技を用意していますから、うまくそれを運用することで、難易度は高めですが1周目でも魔女化させずにクリアできるようなゲームバランスにはしています。ここはホントに最後まで調整で一番時間をかけたところです。

土居　でも、ぜひユーザーさんにはアニメの追体験をしてほしいですね。誰も魔女化させずに終わらせてしまったら、ほむらの辛さが伝わらないことになっちゃいますよね（笑)。

――難易度という点では、ダンジョン内の戦闘でソウルジェムを穢れさせても強い魔法を使うか、それともMPを温存するか、という緊張感がありますが、そこはどのように調整されましたか?

山岸　パーティが1人だけのとき、3人いるとき、感情値が高くなっているときなどさまざまな状況がありますから、ダンジョンごとに敵の強さを調整するという地道な作業を行っていて、そこは時間がかかりました。とくにソウルジェムの穢れに関しては、ストーリー部分ともリンクしていますから、単にダンジョン内で戦っていられる制限といったシステマチックなものではなく、物語の展開に応じてアドベンチャーパートで穢れ方に柔軟性をもたせ、それをうまくマネジメントして魔女化を防ぐことが楽しくなるようにという難易度設定にはしていきました。

富澤　そういった面では山岸さんには、シチュエーションごとに歯ごたえが感じられるようなダンジョンの難易度のバランスを取りつつ、ストーリーに合わせて感情値やソウルジェムの穢れとの整合性も取るという複雑なことをお願いしちゃっていますね。もちろんそのおかげで、ユーザーさんには、複数回プレイすることでグリーフシードの使いどころや最善のルートの通り方を見つけてもらうというやり込み的な要素を提供できたかなと思いますけど。

――ストーリー面では、アニメの10話のループ構造がゲーム中にいろいろな箇所に取り入れられているのが印象的だと感じました。

富澤　アニメの10話のループは、ほむらの視点で描かれていましたが、ゲームではそこを再構築して、かつリッチに描くことで喜んでもらえるものにしたいという考えがありました。結果としては、新たなルートを出現させてそれを追っていくことでアニメの全編の追体験ができて、しかも各ルートごとにいくつもの可能性があるので、繰り返し楽しむこともできるという変則的な形に仕上がることになりましたね。もちろんほむらの成長という面も見せたかったので、マミルートではほむらが魔法少女になる前の話、さやかルートではソウルジェムの秘密を知る前、その後はほむらが杏子と共闘してやはりダメだという周回、まどかルートではアニメの展開に準拠した周回、そして最後にほむらルートにつながっていくという展開になっています。

松田　シナリオはアニメを原型としつつも、「まどかが黒猫のエイミーを助けて魔法少女になる」「杏子の分身する魔法ロッソ・ファンタズマ」といったドラマCDの内容など、本編以外の関連著作物のアイデアまで盛り込みつつ、虚淵さんと相談しながらプロットを仕上げていきました。ですので、ドラマCDなどを聴かれている方には「あの話がこうつながるのか、こういう映像になったのか」とか、「だから杏子の魔女は分身するんだ」といった感じでニヤリとしていただけるところも多々あるかと思います。

――今作ではマミの魔女も登場しますね。

松田　ボスとして魔女はなるべく大きく見せたいと思っていたんですが、イヌカレーさんの設定で「お菓子の魔女（小）より小さいです」と書かれていて、これどうしましょうって戸惑いましたね（笑)。

山岸　少しでも大きく見えるように、とにかくエフェクトを盛りましょう、みたいな話まで出たぐらいですからね（笑)。ちなみに、マミ魔女が使い魔に憑依するというのもイヌカレーさんのアイデアで、それにさらに使い魔が危なくなると中から出てきて、その使い魔を守るというものも盛り込ませてもらっていますね。

――ほむらの魔女もゲームオーバー画面だけですが、登場していましたが。

松田　当初からイヌカレーさんには5人の魔法少女の魔女をすべて登場させたいと伝えていまして、ほむらの魔女は一番最後に

ほむらの魔女は、ぜひ見てみたいという希望から、イヌカレーさんに描いてもらいました。(松田)

上がってきました。「ザ・魔女」的な見た目にはビックリさせられましたけど（笑）。アニメ本編ではソウルジェムが黒くなってもうすぐほむらが魔女化しそうというところで終わっていましたが、「あのあとどうなったの？」という、個人的にぜひ見てみたいという願望から描いてもらっています。ゲームオーバー画面だけって、本当に贅沢な画像ですよね。

――ボリュームのあるストーリーになっていますが、声優さんのボイスの収録は相当たいへんだったのではないでしょうか？

松田　ボイスの収録はトータルで３カ月間かかりました……。とくに印象に残っているのは、マミが魔女化していくエピソードですね。どんどん話が暗くなっていくので、スタッフ側がもはやこれ以上、悲しい悠木さんの声を聞いていられないという状態になって、収録を早めに切り上げたこともありました（笑）。

富澤　マミはアニメでは登場話数が少なかったですから、水橋さんは「アニメの先を演じられてよかった、魔女化も含めてよかった（笑）」って言ってくださっていました。

松田　斎藤さんはアニメでもまどかを殺すシーンで泣かれたそうなんですが、ゲームのほうでも泣きながら演技してもらえたので、聞いているこちらとしても、すごくグッとくるものがありましたね。

土居　アニメの場合はどうしても尺の長さが決まっているので制限がありますが、ゲームの場合は声優さんの演技に応じて演出をコントロールできますから、より演じる側も熱が入ったのかなと思います。

松田　あとは声優のみなさん、必殺技を叫ぶところはノリノリで演じてくださっていたのが印象的でした（笑）。

土居　まどかはアニメだと魔法少女になるのは最終回の一瞬だけですけど、ゲームの収録で「魔法少女として活躍できてよかった」って悠木さんもうれしそうにおっしゃられていましたよ。

――必殺技というと、本作ではオリジナルの魔法が登場しますが、そこはどのように決められていったのでしょうか？

土居　山岸さんからゲーム上でこういう魔法は必要だと思われるものをリスト化していただいて、虚淵のほうでネーミングやアイデアを出していくという方法でした。

山岸　マミさんのキックは最初「すごいキック」だったんですが、虚淵さんが「黄金の美脚」と名前をつけてくださったりしていますね（笑）。

松田　さやかとほむらの魔法に関しては、ほとんど虚淵さんの修正が入っていたので、この２人の魔法についてはほぼ虚淵さんのアイデアといっていいかなと思います。

山岸　あと魔法でいえば、実際の戦闘は１人で行いますが、パーティとしては５人で行動できますので、回復や防御などの補助的なものを盛り込んで、それぞれの魔法少女に個性を持たせるという調整は、非常に楽しかったのですが、少し苦労した点ではあります。

――おまけ要素として、ボーナスルートが用意されていますが、このシナリオはどのようにして決められたのでしょう？

松田　虚淵さんから、マミがアイドルになる話や、さやかが恭介と結ばれるという話もユーザーさんのなかには見たいという方もいると思うので、アニメとはまったく関係ない展開を作ったらどうですか、というアイデアをいただき、結果生まれたのがボーナスルートです。とくに体育会系のほむらでいってみましょう、というアイデアはおもしろかったですね（笑）。

――仁美とさやかが殴り合うシーンがあるなんて想像できなかったですから。

富澤　あそこは、喜多村さんの演技がおもしろくて最高ですよね！　ボーナスルートは、ワルプルギスの夜と５人で戦えたり、いろんな面で自由なルートになっていますから、最後のデザート的な感覚で楽しんでいただければと思います。

――それでは最後に、アニメのほうは劇場版の公開も決定していますが、ゲームでの次回作の構想などありましたらお聞かせください。

富澤　今回のゲーム化は僕の想いから始まったところがありますが、これからは実際にプレイしていただいた方から良かった点や悪かった点、いろいろあると思いますので、そういったご意見をいただいて、因果として溜めつつ、また次もやれれば、より強い魔法少女になれるんじゃないでしょうか（笑）。ぜひ次回作を作れたらいいとは思いますね。

――ありがとうございました。

THE COMPLETE GUIDE
ザ・コンプリートガイド

STAFF

Director
電撃攻略本編集部（多田羅 洋平／石田 真一）

Editor
ブレインナビ（刈屋 幸治／中村 征太郎／藤嶋 貴樹）

Writer
伊達 裕介／田中 勝

Data Researcher
阿部 基／永塩 尚樹

Designer
林 健一／有限会社ダイアートプランニング（宇田 隼人／天野 広和／石野 春加）
ブレインナビ（浅井 靖子／佐々木 由幸／佐藤 佳代子）

Cover Designer
K Plus artworks 有限会社（小林 博明）

Producer
電撃攻略本編集部（松本 剛）

Coordinator
電撃 PlayStation 編集部（西岡 美道）

Cover Illustrator
原画：谷口 淳一郎／仕上：シャフト／背景：スタジオちゅーりっぷ

Special Thanks
株式会社バンダイナムコゲームス／株式会社ニトロプラス

発行 2012年4月20日 初版発行

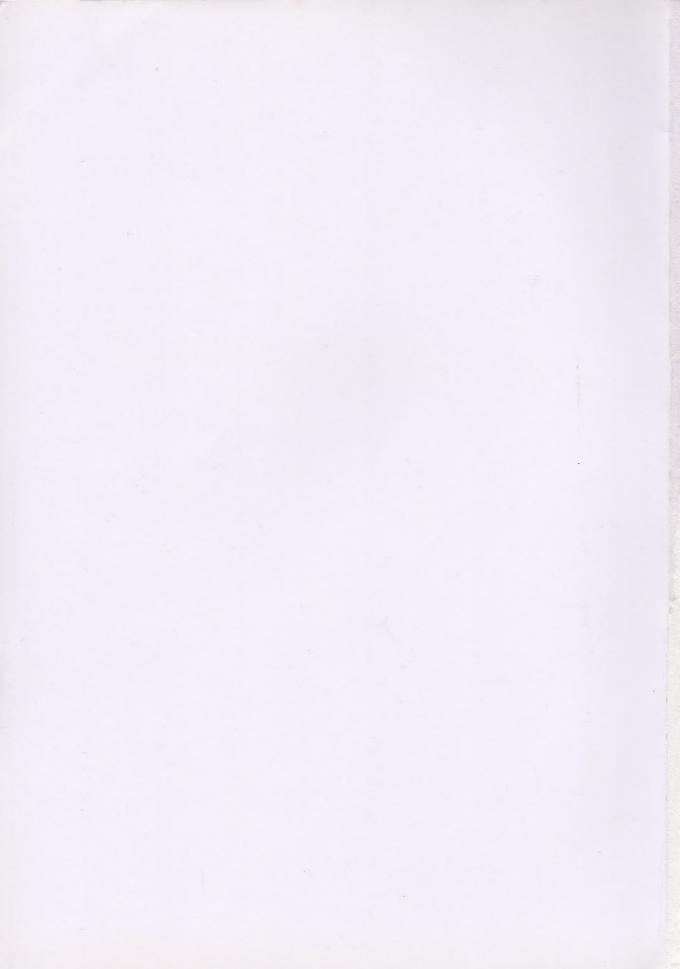
発行者 髙野 潔
発行所 株式会社アスキー・メディアワークス
〒102-8584 東京都千代田区富士見 1-8-19
TEL.03-5216-8383（編集）

発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8605（営業）

印刷所 図書印刷株式会社
装丁 K Plus artworks 有限会社

Printed In Japan

ISBN978-4-04-886580-7 C0076

魔法少女まどか☆マギカ
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
PORTABLE ポータブル
ザ・コンプリートガイド

電撃の攻略本専用ホームページ
http://kouryaku.dengeki.com/

PSエンターテインメント雑誌

第2・4木曜日発売

最強のゲーム・コミック誌

毎月27日発売

ゲーム・アニメを中心とした
エンターテイメント情報を毎日発信!

http://news.dengeki.com/

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

ISBN978-4-04-886580-7
C0076 ¥1900E

9784048865807

ASCII MEDIA WORKS

発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 1,900円
※消費税が別に加算されます

1920076019005